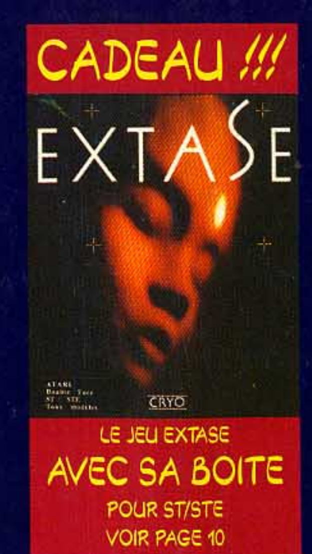
n°127 Septembre 1998




**L'univers ATARI & TOS — 39 F**

Belgique 300 FB – Suisse 12 FS – DOM 50 F – Luxembourg 270 FLUX




**recevez vos deux disquettes 100 % gratuitement grâce à notre accord passé avec LA POSTE.**




TOUS LES MOIS UN PROGRAMME EN VERSION COMPLETE SUR LA PREMIERE DISQUETTE + UNE DEUXIEME DISQUETTE BOURREE DE DP (voir page 10)




# CALAPTT

L'agenda–répertoire pour toute la gamme ATARI

2 gratuit !

Falcon : Latex, Auto4, Edsouris, Eureka, Index, Jakpot, Spin34, Daklor.
ST : Latex, EurekaL, Auto4, Index, Jakpot, Rfortune.
TT/Hades/Milan : Latex, Auto4, Edsouris, Eureka, Index, Jakpot, Spin34, Daklor.




# le MILAN met le feu !!!

**CD WRITER**
**LE GRAVAGE CD A PRIX PLANCHER**

**ZERO X II**

**AUDIOMID**

**AUDIO FILE SELECTOR**

**LA MUSIQUE EXPLOSE SUR ATARI !**

**BUREAUTIQUE : RETOUR EN FORCE !**




La Terre du Milieu
secteur publications

# La Terre Du Milieu

## secteur magasins & vente par correspondance

Tarifs sujets à modification – prix emportés, port en sus pour V.P.C. – Produits disponibles dans la limitation des stocks




CD ROM **ATARI FOREVER** 3 **(E.U. SOFT)** : 199 F

► fontes, images bitmap & vectorielles, cdk, dp, démos...

CD ROM **ATARI FOREVER** 4 **(E.U. SOFT)** : 199 F

► fontes, images bitmap & vectorielles, cdk, dp, démos...




CD ROM **EROTICA (DELTA LABS)** : 190 F

► les premier cd rom érotique destiné à l'ATARI 1700 photos avec viewer. Une première

CD ROM **SELECTED SIGNS (DELTA LABS)** : 249 F

► LE cd rom de fontes pour ATARI : 3000 fontes CALAMUS, 1500 fontes TRUE TYPE, 600 fontes GDOS & SPeedo GDOS

CD ROM **LINUX** 68 K V 2.0 **(DELTA LABS)** : 349 F

► 600 Mo de données pour LINUX sur ATARI. Rien que LINUX, pas de programmes annexes.

CD ROM **ALL ABOUT SIGNUM !** **(DELTA LABS)** : 249 F

► 600 fontes pour SIGNUM 2 , 1000 fontes SIGNUM 3 pour 9, 24 aiguilles & laser + une quantité d'utiliatires pour toutes les versions de SIGNUM.




CD ROM **SUPER MIDI PACK (EMMESOFT)** : NOUS CONSULTER

► 64 programmes MIDI pour ATARI (contient des mixermaps CUBASE)

CD ROM **BEST OF ATARI INSIDE** 2 **(FALKE VERLAG)** : NOUS CONSULTER

► la deuxième version de ce hit du cd rom.

CD ROM **JUST CALL MA INTERNET** 2 **(TDM)** : 190 F

► tout pour l'INTERNET sur ATARI et bien plus .

CD ROM **NEON + OVERLAY (SEIDEL SOFTWARE SERVICE)** : 790 F

► deux géants du graphisme sur ATARI réunis en version complète sur ce cd rom exeptionnel. Docs en sus (+200 F).



**EXPAND (SOFTJEE)** : 390 F

► transformez votre FALCON en expandeur tout en travaillant avec votre séquneceur habituel (compatible CUBASE SCORE)

**LIVE MACHINE (SOFTJEE)** : 390 F

► Le premier logiciel dédié à la musique LIVE. Idéal pour la techno. (FALCON uniquement).

**QUINCY** V 2.1 **(TDM)** : 990 F

► le 8 pistes pour FALCON le plus simple d'emploi, mais pas le moins puissant (player de midifile intégré). Version avec table de mixage automatisée.

**N AES** V 1.2 **(WOLLER & LINK)** : 490 F

► la dernière version du TOS multitâche. Extrèmement puissant !!!

**HD DRIVER (UWE SEIMET)** : 250 F

► LE gestionnaire de disque dur sur ATARI : nouvelle version.




**STARCALL** 2 **(INLI SOFTWARE)** : 490 F

► puissant intégré de la communication (BBS, FAX, répondeur...) : nouvelle version

ADAPTATEUR **ATARI POUR ZIP PARRALLELE (WOLLER & LINK)** : 590 F

► mettez un ZIP parrallèle sur votre ATARI.

**SNIPPIT SOUND (ELECTRONIC COW)** : 195 F

► transformez votre ATARI en super synthétiseur.

**MIDI ARPEGGIATOR (ELECTRONIC COW)** : 190 F

► un beau séquenceur "vintage" pour votre ATARI.






**SOUND CHIP SYNTH (MINI MOO) (ELECTRONIC COW)** : 149 F

► transformez votre ATARI en super synthétiseur façon MINI MOOG.

**MAGIC HADES (A.S.H.-MW ELECTRONICS)** : 749 F

► le système multitâche d'APPLICATION SYSTEME enfin dispo pour HADES

**STARTRACK** 2 **(STEPHAN WILLHEM ELE CTRONICS)** : 6500 F

► nouvelle version de la STARTRACK avec une baisse de prix en sus. Rendez votre HADES compatible FALCON !

NOUVEAUX MODULES ET PILOTES SÉRIALISÉS SUR PLACE

MODULE **CXMU HIRONDELLES** POUR **CALAMUS SL (ADEQUATE SYSTEMS)** : 750 F

MODULE **CXMU VIRTUALISEUR** POUR **CALAMUS SL (ADEQUATE SYSTEMS)** : 300 F

MODULE **CXMU FENETRE** POUR **CALAMUS SL (ADEQUATE SYSTEMS)** : 300 F

MODULE **CXMU DOC INFO** POUR **CALAMUS SL (ADEQUATE SYSTEMS)** : 590 F

MODULE **CXMU COLLECTOR** POUR **CALAMUS SL (ADEQUATE SYSTEMS)** : 590 F

PILOTE **TIFFI** POUR **CALAMUS SL (ADEQUATE SYSTEMS)** : 750 F




SUR COMMANDE

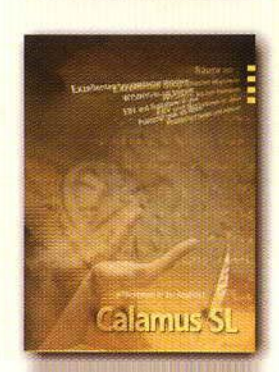
**CALAMUS SL** 98 **PLUS (INVERS)** : 3500 F

PILOTE **EPSON UNI CDT** POUR **CALAMUS SL (INVERS)** : 390 F

► pilote pour les nouvelles imprimantes EPSON STYLUS : 300, 400, 600, 800, PHOTO, 1520, 3000

MODULE **CALVIN** POUR **CALAMUS SL (INVERS)** : 1090 F

► module de calibration d'écran







ZOOM

# extrait de notre catalogue

**Le produit que vous recherchez n'y est pas ? Appellez-nous l'avons peut être parmis les milliers de produits référencés chez nous**

## GRAPHISME
RAINBOW II MULTIMEDIA : 490 F
APEX MEDIA : 990 F
NEON 3D : 790 F
ARABESQUE 2 : 490 F
PIXART 4 : TÉL
PHOTOLINE : 1250 F
LE DESSINATEUR : 150 F
PAINT MASTER : 50 F
SPRITE ANIMATOR : 50 F
LE DESSIN TECHNIQUE : 150 F
D GRAPH : 590 F
IMAGE STUDIO : 590 F
IMAGE COPY 4 : 390 F
L'INFOGRAPHE : 490 F
CYBERSTUDIO : 90 F
CYBERPAINT : 90 F
CYBERTEXTURE : 90 F
CYBERCONTROL : 90 F
SPECTRUM 520 : 90 F
UNISPEC : 90 F
PACKS OBJETS 3D2 : 50 F
TRUE PAINT : 190 F

## VIDEO
QUICKCAM ATARI (N&B) : 1599 F

## JEUX
RUNNING : 249 F
SHEER AGONY : 190 F
SHEER AGONY CD : 190 F
ROBINSON REQUIEM : 190 F
AAZHOM KRYPT : 190 F
OPERATION SKUUM : 190 F
RADICAL RACE : 190 F
SPACE FIGHTER : 149 F
SUBSTATION : 169 F
OBSESSION : 169 F
STARDUST : 169 F
ROAD RIOT : 169 F
LAMAZAP : 169 F
PINBALL DREAM : 169 F
ISHAR 1 : tél.
ISHAR 2 : tél.
ISHAR 3 : tél.
CONQUEST OF ELYSIUM : 169 F
POWERMONGER : 169 F
EPIC : 169 F
POPULOUS : 169 F
POPULOUS 2 : 169 F
PLATONIX : 169 F
CROWN OF CREATION 3D : 290 F
IMPULSE : 169 F
des tas d'autres jeux neufs pour ST grand rayon occasion

## EDUCATIFS
LES BASES DU DESSIN : 175 F
LES BASES DE L'ECRIT : 175 F
LES BASES DU FRANÇAIS : 175 F
LES BASES DE L'ANGLAIS : 175 F
LES BASES DE L'ALLEMAND : 175 F
LES BASES DE L'ESPAGNOL : 175 F

## UTILITAIRES
SCAN X : tél.
EDC : 430 F
CD RECORDER 2 : 1590 F
NVDI 4 : 649 F
MAGIC : 749 F
MAGIC HADES : 749 F
HDU : 250 F
SEMPRINI : 249 F
HD DRIVER : 250 F
EXTENDOS GOLD : tél.
CD WRITER : tél.
START IT : 260 F
FIND IT : 120 F
N AES 1.2 : 490 F
VIDELITY : 200 F

## PROGRAMMATION
FACE VALUE : 349 F
A DEBOG : 150 F
DEVPACK DSP : 390 F
DEVPACK 3 : 790 F
BASIC OMIKRON 5 : tél.

## BUREAUTIQUE
PAPYRUS GOLD : 1260 F
LE REDACTEUR 1.99 : 90 F
LE REDACTEUR 3.15 : 590 F
LE REDACTEUR 3+ : 1260 F
GRAAL TEXT : 90 F
PUBLISHING PARTNER M. : 150 F
FIRST WORD PLUS : 150 F
TIMEWORKS PUBLISHER : 150 F
CALLIGRAPHER GOLD : 490 F
PRIAM EVOLUTION : 150 F
FONTES SIGNUM : 50 F
INDUCTION : 150 F

## COMMUNICATION
WENSUITE : 290 F
STARCALL 2 : 490 F

## GESTION ET TABLEURS
EUREKA GRAPHEUR : 80 F
GRAAL CALC & GRAPH : 290 F
GRAAL CALC 3 : 390 F
PACK GESTION : 1350 F
COMPTADOM 5 : 290 F
XXL : 390 F

## CD ROMS
PSI : 249 F
ALPHA : 169 F
DELTA : 199 F
OMEGA : 190 F
TRANSMISSION : 99 F
SDK 97 update : 329 F
COMP. ATARI MINT : 290 F
LINUX v 2.0 : 349 F
NET BSD : 199 F
ATARI FOREVER 1 : 199 F
ATARI FOREVER 2 : 199 F
ATARI FOREVER 3 : 199 F
ATARI FOREVER 4 : 199 F
X PLORE : 169 F
GAMBLER : 199 F
JUST CALL ME INTERNET 2 : 190 F
COMPEDIUM : 190 F
BIRD OF PREY : 190 F
CALAMAXIMUS : 195 F
LIVRE CALAMAXIMUS : 195 F
BACKGROUND 1 : 249 F
BACKGROUND 2 : 249 F
BACKGROUND 3 : 249 F
INFOPEDIA : 590 F
HEALTH PACK : 348 F
SPACE MISSION : 258 F
WORLD WAR II : 290 F
ATARI GOLD : 300 F
THE ULTIMATIVE CD ROM : 169 F
ARTWORKS : 300 F
EROTICA : 190 F
SELECTED SIGNS : 249 F
ALL ABOUT SIGNUM : 249 F
SUPER MIDI PACK : tél.
BEST OF ATARI INSIDE: tél.
BEST OF ATARI INSIDE 2 : tél.
NEON + OVERLAY : 790 F

## MUSIQUE
CUBASE AUDIO : 3300 F
QUINCY 2 : 990 F
AUDIO TRACKER : 850 F
AUDIO MASTER 2 : 850 F
DYNAMITE : 1290 F
EQUALIZER : 1290 F
ANALYSER : 1290 F
MIDI SYNC : 850 F
ZERO X 2 : 1090 F
WAVE MASTER : 850 F
FREESTYLE : 850 F
CUBASE SCORE : 2595 F
GUITAR DREAMS : 790 F
DIGITAL TRACKER : 390 F
DIGITAL HOME STUDIO : 800 F
MIDPLAY : 390 F
EXPAND : 390 F
LIVE MACHINE : 390 F
VOXX : 990 F
QUADERNO : 1500 F
MT DESIGNER : 75 F
MASTER : 75 F
STE MELODY MAKER : 90 F
DATADAT : 249 F
PSI BACKUP : 460 F
JAM 8 OUT : 2450 F
JAM 8 IN : 2690 F
JAM 8 OUT PRO : 2990 F
JAM 2 IN 8 OUT : 4680 F
JAM 8 IN 8 OUT : 5680 F
F.A.D. 2 IN/2 OUT : 1990 F
F.A.D. 2 IN/2 OUT : 1990 F
F.A.D. 2 IN/8 OUT : 2690 F
FDI EXT. : 1490 F
FDI INT. 1390 F
PSI : 1690 F
INTERFACE ADAT : 2990 F
MO4 : 1190 F
JAM SAMPLE CLOCK : 290 F
BI CLOCK : tél.
TRIPLE FAST CARD : 490 F
éditeur synthés EMC : 390 F
éditeur synthés YNOT : 390 F
MIDI ARPEGGIATOR v2.11 : 190 F
SOUND CHIP SYNTH v 3.0 : 149 F
SNIPPIT SYNTH v 1.22 : 195 F
SCRIBBLE SYNTH v 1.0 : 195 F
EC-909 v 1.0 : 290 F
THE SOUND PACKAGE : 590 F
AUDIOFILE SELECTOR : tel
AUDIOMID : tel

## PAO
CALAMUS SL'98 : 1580 F
update SL 96 › 98 : 590 F
update 93/94/95›98 : 990 F
update 1.09 › SL'98 : 990 F
interface flashage SDSI : 14190 F
module MERGE 3 : 1490 F
module FILTRE : 1090 F
FILTRES SUPPLEMENTAIRES : 590 F
module PAINT : 1490 F
module LIGNE D'AIDE : 150 F
module EDDIE 4 : 1090 F
module FEINDATEN 5 : 1790 F
divers modules 1 : 390 F
divers modules 2 : 390 F
divers modules 3 : 260 F
divers modules 4 : 260 F
module POSITIONNER : 590 F
module ALIGNEMENT : 450 F
module PERSONALISATION 2 : 750 F
module FRANKLIN 2.2 : 390 F
module ASSEMBLAGE : 1490 F
module CALYPSO : 4450 F
module CALYPSO LIGHT : 1100 F
module MESURE : 350 F
module SELECTION : 450 F
module CODE BARRE : 1490 F
module MACRO MANAGER : 260 F
module HIRONDELLES : 750 F
module VIRTUALISEUR : 300 F
module FENETRE : 300 F
module INFO DOC : 590 F
module COLLECTOR : 590 F
module CALVIN : 1090 F
pilote POSTSCRIPT LEVEL 2 : 2150 F
pilote IMPRESSION TIF : 1450 F
spooler INT. LINOTRONIC : 2250 F
pilote SHINKO CHC S-445 : 2900 F
pilote impression VDI 4 : 700 F
pilote impres. STYLUS PRO XL : 260 F
pilote impr. PRIMERA PRO : 3300 F
pilote WACOM UD : 590 F
pilote WACOM ARTPAD : 590 F
pilote EPSON SC UNI : 390 F
pilote TIFFI : 750 F
fontes BROOM : 260 F
pack fontes : 390 F
pack courbes gradation : 750 F
TYPE2TYPE : 750 F
TYPE ART 2.0 : 750 F
PHOTOLINE : 1250 F

## HARDWARE
MILAN 16Mo/400 Mo + pack "softs"
FALCON 4Mo/1Go (reco.) : 6990 F
STE 1Mo (reconditionné) : 990 F
STF 1Mo (reconditionné) : 690 F
HADES 40 : 13840 F
HADES 60 (16Mo/2.1Go) : 17440 F
FALCON FX : 1690 F
AFTERBURNER : 4500 F
STARTRACK : 4990 F
STARTRACK + DSP : 6500 F
CARTE 14 MO POUR FALCON : 880 F
4 Mo pour STE : 590 F

## PERIPHERIQUES
toner SLM 605 : 250 F
toner SLM 804 : 390 F
Tambour SLM 605 : 990 F
MEGAFILE 30 reconditionné : 990 F
modem configuré : tél.
scanner + pilote : tél.
souris WIZARD 560 dpi : 190 F
souris MANHATTAN 200 dpi : 149 F
câble LINK 97 : 590 F
câble LINK 97 ZIP : 790 F
tab. graph. ARTPAD II + pil. : 1490 F
d. dur audio vidéo 2.1 Go : 2500 F
lecteur ZIP scsi : 1290 F
adapt. ZIP parralèle : 590 F
écran ATARI : 700 F
lecteur disquette DD/HD : 290 F
écran SVGA 15 pce : 2500 F
écran 17 pce HYUNDAI : 4500 F
graveur cd réinscriptible : 3750 F
lec. cd rom scsi SONY x 24 : 1200 F
track ball CX 80 modifiée ST : 149 F
clavier MEGA STE qwerty : 150 F
clavier MEGA STE azerty : 390 F

## CONSOLES
**(sous réserve, nous tél.)**
JAGUAR + ALIEN : 490 F
LECTEUR CD + 4CD : 1390 F
PRO CONTROLLER : 245 F
CD MEMORY TRACK : 269 F
CATBOX : 590 F
LYNX : 350 F
POWER PACK : 185 F
SAC TRANSPORT : 185 F
SACOCHE : 90 F
COMLYNX : 39 F
BREAKOUT 2000 : 499 F
TOWERS II : 499 F
IRON SOLDIER 2 (CD): 499 F
WORLD TOUR RACING (CD) : 499 F
AIRCARS : 499 F
ZERO 5 : 499 F

# CONSOLES ATARI ?

Nous distribuons tout pour les consoles ATARI récentes (JAGUAR, LYNX), mais aussi pour les anciens modèles comme la 7800 ou la 2600.
Venez nous rendre visite ou passez nous un coup de fil pour connaître les produits disponibles.



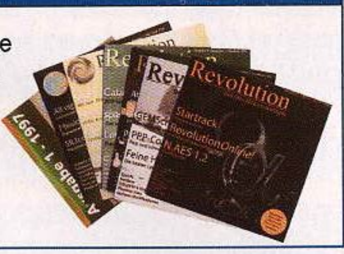

## DES SYNTHETISEURS POUR VOTRE ATARI !

Vous cherchez un expandeur performant et pas cher ?
Nous avons ce qu'il vous faut :
La série SG01 d'AKAI reprend les sons échantillonnés des célèbres S1000, S3000... pour 1 490 F seulement le boîtier.
Trois références : SG01K (Général MIDI), SG01P (piano), SG01V (vintage)
Le rêve !!!




## les magazines étrangers vous intéressent ? Faites-nous le savoir, nous pouvons vous les procurer

**REVOLUTION** est le premier magazine ATARI (allemand) sur cd rom (DELTA LABS). Ecrit en HTML, il est lisible sur toutes les plates formes. Chaque mois des Mo de DP et des programmes en versions complètes. 75 F le n°.




# ATTENTION !!!

À PARTIR DU 01/05/98,
LE CENTRE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE CHANGE D'ADRESSE :
**TERRE DU MILIEU VPC**
43, RUE AMELOT 75011 **PARIS**
TÉL. 01 40 21 13 69

## DEMOS

Chez TDM, on aime faire des démos et en plus on a le matériel pour. Il suffit de demander et on vous montrera tout CUBASE, QUINCY, la gamme SOUNDPOOL, CALAMUS SL, START IT & FIND IT...




## OCCAZ'

nous avons constamment un grand choix de machines d'occasion ou reconditionnées.
Liste évoluant tous les jours.
tél. 01 40 21 13 67
ou 01 40 21 13 69
Nous rachetons également tout matériel ATARI



## FORMATION

LA TERRE DU MILIEU, c'est aussi des cours privés sur vos logiciels et machines favorites. Possibilités de cours collectifs et stages sur plusieurs jours.
tél. 01 40 21 13 67




**nos magasins acceptent les règlement par cartes bancaires VISA et EUROCARD MASTERCARD**






## BON DE COMMANDE

à découper ou recopier sur papier libre

**Je désire recevoir les produits suivants :**

| nom | prix unit. | qté | sous total |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| **frais de port (40 F ► 4 logiciels – 200 F ► station) :** | | | |
| | | **total :** | |

**Je règle par :** ☐**chèque** ☐**mandat** ☐**contre remboursement (25 F en sus)**

**Nom :** .................... **Prénom :** ....................
**Adresse :** ....................
**Code postal :** .................... **Ville :** .................... **Pays :** ....................

**bon à renvoyer à : La Terre du Milieu, 43 rue Amelot – 75011 PARIS**

## DEMANDE DE CATALOGUE

**Je désire recevoir gratuitement les catalogues suivants :**
☐**Général** ☐**Musique** ☐**Pao** ☐**Consoles** ☐**Jeux**
**Nom** .................... **Prénom** ....................
**Adresse** ....................
**Code postal** .................... **Ville** ....................
**Pays** ....................



ST Magazine est une publication de La Terre du Milieu
SARL au capital de 50 000 F.
216, rue de l'Essert 74310 Les Houches
Tél. : +33 (04) 50 54 49 77
Fax : +33 (04) 50 54 49 94
Comission paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
flashage : La Terre du Milieu - Jerry Graphic
Impression : Didier Quebecor
sur Heidelberg M 600

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication : Godefroy de MAUPEOU

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
tel. +33 04 50 54 49 77 / fax. +33 04 50 54 49 94
e-mail : tdmilieu@wanadoo.fr

ON COLLABORE A CE NUMERO
Andy PERRIER
Bertrand MARNE
Tristan COLLET
Pascal BARLIER
Frédéric THIRARD
Emmanuel JACCARD
Didier BRIEL
Nicolas de GRANRUT
Eric REBOUX
Pascal CORNOT
Jean Christophe BEUMIER
Guillaume TELLO

FABRICATION
suivi de fabrication : Godefroy de MAUPEOU

MAQUETTE
Godefroy de MAUPEOU - LA TERRE DU MILIEU

PUBLICITE
Godefroy de MAUPEOU : 04 50 54 49 77

ABONNEMENTS
380 f / an
offres groupées (voir annonces publicitaires)
Tristan COLLET : 04 50 54 49 77

DIFFUSION-VENTE
Pressimage
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Godefroy de MAUPEOU
Tél. 04 50 54 49 77



# EDITORIAL

*Voici une rentrée assez dense. Le MILAN nous est arrivé juste avant le bouclage. Nous avons tenu, malgré le peu de temps imparti, à en publier un premier test sachant votre impatience à son égard. Le mois prochain verra la suite de ce test et notamment des captures d'écrans du bureau dont on vient de se rendre compte que, malgré les louanges que nous en faisons, nous avons oublié d'en mettre des images.*

*En tout cas, la bête est là, dispo et elle met vraiment "le feu" comme l'indique la couverture de ce ST MAGAZINE.*

*Chose étonnante, le MILAN a été qualifié de "Personnal Computer" par MILAN COMPUTER GmbH. Sans le vouloir, nous nous retrouvons avec un cahier Bureautique on ne peut plus rempli : pas moins de 9 pages, du jamais vu dans ST MAG depuis une éternité. Comme quoi dès qu'on approche des lettres P et C, on se retrouve en plein dans le monde des tableurs, outils de gestion et autres traitements de textes ou base de données.*

*Damned ! Serions-nous frappés par la malédiction du PC ?*

*Comme à chaque rentrée, la place est comptée et certains sujets n'ont pas pu être abordés comme l'ouverture d'un nouveau magasin ATARI à ROUEN (TERNAIRE), la finalisation des JAM 24 bits (gain de 6db) par LINE AUDIO, la sortie de la VDI pour HADES/MILAN par OXO SYSTEM, les tests du cd SUPER MIDI PACK, de la méthode de guitare d'Amar GUERFI (excellente au demeurant), du pilote de scanner SCAN X pour UMAX...*

*Enfin bref, le prochain numéro sera bien rempli.*

*Sur ce, il est tard et je crois que je vais me coucher en attendant le prochain bouclage toujours aussi épuisant mais tellement passionnant,*

*Godefroy de MAUPEOU*





# SOMMAIRE



**ST MAGAZINE n°128 sortira en kiosque le 30 Septembre 1998 (si les petits Billous ne nous mangent pas d'ici là !)**


magazine réalisé avec :
machines : HADES 60 128 mo (maquettage/flashage) TT 8 mégas (comptabilité), FALCON 14 et MEDUSA T40 64 mégas (flashage), scanner EPSON GT 6500, imprimante STYLUS COLOR, SLM 804 maquettage : CALAMUS SL 96, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, IMAGE STUDIO (textures), RAYSTART 3 (icônes), PHOTO LINE, BACKGROUND PHOTOS (textures), flashage module POSTSCRIPT LEVEL 2 pour CALAMUS SL rédactionnel : LE REDACTEUR 4+comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, LE

réalisé sur HADES 60 avec CALAMUS SL




## QUATRIEME FORUM DES APPLICATIONS ATARI

Le quatrième Forum des Applications Atari se déroulera les 5 & 6 Décembre prochain. Toutefois, il est possible que la salle ne soit pas la même. Guettez le prochain ST MAG pour en savoir plus.

## TOS 2000

LE CLUB ATARI TOS 2 000 communique :

LE CLUB ATARI TOS 2 000 organise un voyage en autocar au salon de l'informatique Atari qui se tiendra à Paris Bercy (NDLR : salle à vérifier : voir plus haut) le samedi 5 Décembre 1 998. Le départ aura lieu de Metz, Pont-À-Mousson et Nancy pour une arrivée à Paris vers 10h30, retour vers le soir vers minuit à Metz. Le prix sera de 150 F par personne maximum (entrée au salon en plus).

Les personnes intéressées sont invitées à se faire connaître dès maintenant auprès de :

Denis WALTER – 14 rue Hanzelet – 54700 PONT À MOUSSON
ou par téléphone : Charly au 03 83 83 21 16.

Le nombre de place est limité à 49, Nous acceptons même les personnes qui ne souhaitent qu'aller passer une journée à faire les boutiques à Paris..."

## LE T-SHIRT DE SEAN LENNON

Selon un lecteur, Sean LENNON (fils de John) aurait arboré un T-SHIRT à l'effigie d'ATARI lors des eurockéennes de Belfort.

J'aurais bien voulu voir cela !

## LA PROJECT X

La PROJECT X, nouvelle console/micro aux performances hallucinantes (24 000 mips prévus pour l'an 2000), fait l'objet d'un article de sept pages dans WIRED, le magazine hightech de référence aux USA.

En quoi cela nous concerne-t-il ? Et bien dans le fait que trois anciens d'ATARI, et non des moindres, travaillent chez VM LAB (la société qui réalise la PROJECT X). Jugez plutôt :

Gérant : Richard MILLER
Vice-président : Bill REBOCK
Jim MATHIESON

VMLABS a réalisé une puce électronique extrêmement puissante et surtout pas chère. Leur but ? "être présent dans tous les salons du monde civilisé", être le "DOLBY de l'interactivité" en quelques sortes.

Pour cela, VMLABS ne va rien produire en série, mais vendre son système à une grosse entreprise à même de lancer PROJECT X et de le promouvoir comme il se doit.

L'article ne dit pas grand-chose sur la console, mais parle plus des hommes qui composent la société. Et puis on peut enfin voir les têtes des concepteurs du TT, du FALCON et de la JAGUAR.

Si leurs espérances pouvaient se concrétiser, quel pied de nez au couple MICROSOFT/SONY.

En tous merci à Sylvain PERCHAUD, qui nous a envoyé l'article en question.

## SITE CUBASE

Il existe un site WEB intégralement consacré à CUBAE. Ce site est disponible à l'adresse suivante : http://www.mygale.org/cubase




## CATALOGUE EMMESOFT

Le nouveau catalogue EMMESOFT est paru. Pour vous le procurer, une seule adresse :
EMMESOFT
via San Donato, 49
10144 TORINO
ITALIE (et oui, c'est tout en italien et achetable en lires !!!)

## SUNSET BEACH

Le groupe SUNSET BEACH vient de sortir un cd audio intégralement réalisé sur ATARI, Livret et couverture y compris via CALAMUS SL.

C'est ainsi qu'on trouvera les machines suivantes aux postes suivants :

– création arrangement : CUBASE SCORE (MEGA STE)
– enregistrement : CUBASE AUDIO (FALCON)
– vocodeur : VOXX (FALCON)
– pre mastering : STUDIO SON (FALCON)
– transfert DAT : ZERO X + SPDIF (FALCON)
– gravure cd : CD RECORDER (FALCON)
– maquette : CALAMUS SL (TT)
– flashage : CALAMUS SL (TT/HADES)




L style du cd est très "dance", la qualité technique irréprochable et il ne manque qu'un distributeur pour boucler le tout.

Contact :
SUNSET BEACH
51, av. Georges POMPIDOU
19100 BRIVES

## VROOM MODE ARCADE

Guillaume TELLO nous signale que VROOM fonctionne en mode arcade avec deux machines reliées entre elles, voici comment :

"Avec VROOM, il est normalement impossible de jouer en mode Arcade (joystick !!!) avec deux machines. Et pourtant !!! L'autre jour, nous avions relié deux STE (N.D.L.R. : par quel port ?) et lançions le programme. Après une course crispant à la souris en mode "racing" et connexion "local" l'écran revient au menu ! Et là, en cliquant un peu au hasard chacun sur nos machines, la mienne bascule en "Arcade", "Local", "Joystick" !!! En faisant "Start" sur ce STE, l'autre a automatiquement pris ces réglages et nous avons pu jouer comme des petits fous avec les manettes sur les deux STE. Le seul bug que j'ai trouvé dans ce mode "non prévu" est au niveau du score : le premier arrivé à l'issue des 5 tours s'arrête devant les stands et se fait dépasser par les autres voitures. Il perd donc des points tant que son concurrent n'a pas franchi la ligne !

Malheureusement, il m'a été impossible depuis de retrouver la combinaison d'actions à enchaîner pour basculer à nouveau en mode "Arcade" + " Local". Si quelqu'un pouvait trouver, qu'il en fasse part à la rédaction ou directement à mon adresse, Merci !"

Gtello@wanadoo.fr



## LA FOLIE TRISTAN




Mais Non, Tristan COLLET n'est pas devenu fou ! LA FOLIE TRISTAN, c'est tout simplement le titre du nouveau cd audio de Jean Michel DELIERS.

Il s'agit d'un poëme médiéval anonyme sur fond de musique de la même époque et adaptée par Jean Michel DELIERS et Denis ZAIDMAN.

Ce dernier cd a été réalisé sur FALCON avec STUDIO SON.

## SOFTJEE

EXPAND 2 arrive chez SOFTJEE. Ce dernier comporte l'enregistrement direct à partir des entrées audio en direct le disque (direct to dit comme disent les employés de TDM/voir test de ZERO X 2), le couper/coller, la gestion des échantillons stéréo et devrait bientôt gérer la mémoire MIDI.

SOFTJEE nous annonce également un nouveau projet utilisant ASF ainsi que TRIGGER un logiciel de déclenchement de synthés analogiques.

Par ailleurs, SOFTJEE recherche des beta testeur sur AFTERBURNER et CENTURBO II.

Qu'on se le dise !

## IFO JEUNES

Encore une publication réalisée sur ATARI. Il s'agit d'un bulletin trimestriel distribué dans les mairies et centres de formation du Caux Littoral.

Le bulletin est réalisé avec un MEGA ST et FALCON avec CALAMUS S et PHOTOLINE.

## CENTURBO II

La CENTURBO II est sortie. Nous n'avons pas de carte à notre disposition pour le moment mais, encore une fois, dès que ce sera le cas, nous nous ferons un plaisir d'en publier le test.

## CD 3D

Nicolas BOLESTEIX qui tente de créer un cd regroupant toutes les créations 3D des ataristes, nous signale que pour motiver ceux-ci à envoyer leurs créations, il dispose des lots suivants (qui seront remis aux auteurs des meilleures oeuvres) :

Des versions complètes de EB MODEL, de FLX WORK PACK, MPLAYER, PHOTOLINE, des cd et des abonnements à STRATOS.

Contactez vite Nicolas BOULESTEIX aux coordonnées suivantes :
Nicols BOULESTEIX
36, rue des Bouts de la Ville
78250 GAILLON SUR MONTCIENTu

Tristan COLLET & Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@wanadoo.fr

**Pour remplir le bon, voir page suivante ►►**



# LES DISQUETTES

Pour recevoir la disquette MAGAZINE et la disquette MACHINE sans aucuns frais, veuillez remplir le bon ci-contre de la façon suivante :

Disquette magazine : cochez la croix correspondant à votre choix.

Disquette machine : indiquez votre machine (TT/Hades, Falcon, ST avec ou sans disque dur).

Attention : ne cochez qu'un seul choix pour chaque disquette.

Remplissez ensuite vos coordonnées au dos du coupon.

Mettez ce bon dans une envellope NON AFFRANCHIE où vous inscrirez la mention suivante :

LA TERRE DU MILIEU
LIBRE REPONSE n°41025
74310 LES HOUCHES

Postez et c'est tout ! Vous n'avez plus qu'à patienter environ une à deux semaines pour recevoir vos disquettes directement chez vous.

Forts de notre première expérience du mois passé avec le système du coupon, voici quelques remarques.

Utilisez uniquement le coupon fourni dans ST Magazine (pas de photocopie, pas de recopiage...), le coupon fait office de preuve d'achat. Si vous ne voulez pas découper votre magazine ; abonnez–vous, en payant en 3 fois sans frais c'est abordable pour tout le monde, ou passez à nos magasins pour récupérer les disquettes.

Ne rajoutez RIEN sur le coupon (pas de ratures, d'agrafes, de commentaires, de réclamations, de modifications...), le coupon doit être coché à un ou deux endroits avec votre adresse et c'est tout.

Découpez le correctement par pitié ! Pas de page arrachée ou de découpage incomplet. Imaginez la tête de celui qui doit rectifier les centaines de coupons qui arrivent (on en a reçu découpés à la tronçonneuse, je vous jure !).

Vous avouerez que ce n'est pas sorcier de respecter ces quelques règles qui nous simplifient grandement la tache et qui vous permettront de recevoir plus vite vos disquettes. Attention, en cas de non-respect de ces règles, votre demande pourra être considérée comme nulle.

Notez que si vous le préférez, vous pouvez passer à l'un de nos deux magasins pour vous les procurer encore plus rapidement.

TDM Paris : 43 rue Amelot 75011 PARIS

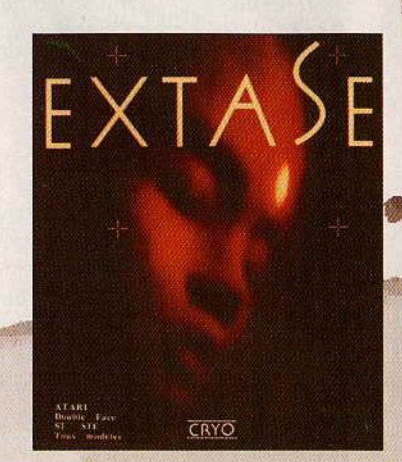
TDM Chamonix : 216 rue de l'Essert 74310 Les Houches4



# LES DISQUETTES

## CALAPTT

Recevez gratuitement CALAPTT, l'agenda, répertoire, carnet de rendez-vous qui fonctionne sur toute la gamme ATARI et compatible.
Pourquoi CALAPPT ? Pour Calendar et Appointment !
La disquette CALAPTT contient tous les fichiers liés à l'article de Didier BRIEL sur les échanges entre TWIST et CALAPTT & FAMILY.




## EXTASE

LA TERRE DU MILIEU et IFA vous offrent la version complète (avec boîte et manuel) de ce jeu pour ST/STE. Vous n'avez que les frais de port et d'emballage à payer (35 F et non 95 F comme indiqué par erreur le mois dernier).

**Falcon :** Latex, Auto4, Edsouris, Eureka, Index, Jakpot, Spin34, Daklor.
**ST :** Latex, EurekaL, Auto4, Index, Jakpot, Rfortune.
**TT/Hades/Milan :** Latex, Auto4, Edsouris, Eureka, Index, Jakpot, Spin34, Daklor.

### Latex
Les exemples qui accompagnent l'article de ce mois.

### Auto4
Voici un sélecteur de Boot entièrement en Français et assez puissant. Il permet la gestion du dossier Auto, des accessoires, des fichiers Assign.sys, Desktop.inf et Newdesk.inf. De plus son auteur, Sébastien Saigne, le propose en Freeware... Merci !

### Edsouris
Un éditeur de pointeurs de souris. Simple et concis, il n'en faut pas plus.

### Eureka
Voici la toute dernière version du programme de François Lecoat. Mais Eureka c'est quoi ? C'est un traceur de courbes, grapheur 2D, modeleur 3D. Rien que ça. Et bien entendu, il est plein de fonctions et paramétrages divers et variés...

### Index
Voici l'index de tous les articles de ST Magazine jusqu'au numéro 124, le tout compilé par Bruno Gentilini sur Azthèque. C'est du travail, mais le résultat est hyper pratique. Comme quoi, y en a qui bossent !

### Jakpot
Un petit jeu de machine à sous.

### Spin34
Est-ce un rêve ? Cela fait déjà pas mal de temps qu'on attend ce genre de driver. Devinez... Spin est un driver de CD ROM. Certes. Oui, mais Spin c'est surtout un driver de lecteurs CD ROM IDE ! Nous avons fait le test, ça marche. A vous les X32 à prix canon...

### Daklor
Voici un économiseur d'écran qui, s'il ne rivalise pas avec Twilight, en reprend le principe. Le principal y est.

### EurekaL
Voici une version allégée d'Eureka pour ST. Chacun son Eureka.

### Rfortune
Un jeu inspiré du célèbre jeu télévisé de la roue de la fortune. Une recette qui marche, sauf que là y'a pas de cadeaux !



# L'EVOLUTION D'EVOLUTION

***C'est la rentrée... Maintenant c'est à vous de travailler : après la looonnngue rubrique "l'évolution d'Evolution" du numéro d'été, en voici une très courte.***

## Le Fichier

On ne le répétera jamais assez, vous DEVEZ vous inscrire dans le fichier de compétence. Si par hasard vous ne savez pas de quoi il s'agit, reportez-vous au numéro 125 de ST Magazine (que vous pouvez commander à la Terre Du Milieu si je ne m'abuse) ou bien au site internet d'Evolution dont l'adresse vous sera donnée plus loin. A tout hasard je voudrais vous REdire de NE PAS DECOUPER votre magazine ! Recopiez le questionnaire, photocopiez-le...

Par ailleurs, essayez de répondre aux questions dans l'ordre et de manière explicite, avec une écriture lisible. Donc si l'on récapitule, pour aider le monde ATARI vous devez vous inscrire dans le fichier de compétence en remplissant soigneusement le questionnaire ci-contre et en le renvoyant à l'adresse d'Evolution que vous trouverez en fin d'article.

## La recherche de la rentrée

Lorsque vous avez besoin d'un coup de main pour réaliser une création, nous vous proposons de faire une recherche de compétence dans le fichier. Pour ce faire vous devez nous envoyer 3 timbres par recherche et nous préciser votre projet. Nous contactons alors les personnes les plus susceptibles de vous aider. Ensuite nous publions dans ST magazine, ici-même, votre recherche de compétences (à moins que vous le refusiez !). C'est le cas par exemple de ANDREIS JANNIC Route de Grenade 82600 VERDUN SUR GARONNE Qui cherche un ou des codeurs pour l'aider à développer des effets pour une démo, ainsi qu'un projet de jeu... secret... Si vous pensez que vous pouvez l'aider, contactez-le ou bien joignez LAURENT Jonathan 11 Bd Jacques Copeau 95200 Sarcelles

Ici encore pour récapituler, si vous avez besoin d'un coup de main, envoyez-nous une recherche de compétences accompagnée de trois timbres ! Un quatrième timbre vous permettrait de recevoir un accusé de réception d'Evolution.

## Le site Web

Depuis cet été, Evolution est sur le Web, hébergée par i-france. Retrouvez notre site à l'URL : http://www.i-france.com/Evolution ou si vous n'avez pas accès à l'internet, sur minitel au 3615 i france * Evolution.

Sur notre site vous découvrirez une présentation du monde ATARI, une présentation d'Evolution, et surtout toutes les rubriques de l'évolution d'Evolution depuis le n°115 de ST Mag jusqu'au 127 (fichtre mais c'est celui-ci !). Ainsi si vous ne lisez pas fréquemment ST Magazine (ce qui n'est pas bien) vous pourrez y découvrir le fichier de compétence ou encore la "Charte de compatibilité" que nous avons lancée dans le numéro précédent. Mais nous y reviendrons, probablement dans le prochain numéro. Enfin dans ce site vous profiterez de nombreux liens vers les principaux sites sur le thème de l'ATARI, ainsi qu'un point d'accès dans la webring des sites ATARI Francophones.

## L'adresse

C'est fini pour ce mois-ci. Voici comme promis l'adresse à laquelle vous devez nous envoyer toutes vos correspondances :

MARNE Bertrand
Evolution
13, Rue du Quatrième Zouaves
93110 ROSNY-SOUS-BOIS

N'oubliez pas de joindre une enveloppe timbrée à votre adresse si vous voulez recevoir une réponse, ainsi que trois timbres pour une recherche de compétences.

Bonne rentrée et à bientôt...

**Bertrand MARNE**

**Le Questionnaire :**

**Pour vous inscrire dans le fichier de compétences, il n'y a rien de plus simple : répondez soigneusement à TOUTES les questions que nous allons vous poser, et envoyez nous tout cela à l'adresse située à la fin de l'article.**

**Nom :**
**Prénom :**
**Adresse :**
**Téléphone :**
**Votre pseudo minitel (et sur quel serveur) :**
**E-Mail :**
**Age,**

**Précisez nous vos aptitudes dans les domaines suivants :**
- ☐ Programmation :
- ☐ Graphisme :
- ☐ Musique :
- ☐ DSP :
- ☐ Electronique :
- ☐ Publicité :
- ☐ Communication :
- ☐ Traduction :
- ☐ jurisme :
- ☐ Management :
- ☐ Autres (Tout et n'importe quoi (sauf la couture !)) :

**Sans oublier à chaque fois de donner des exemples de vos réalisations s'il y a. le mieux étant de nous en envoyer quelques-unes si c'est possible !,**

**Précisez ensuite ce que vous aimeriez qu'il y ait sur ATARI (Et qu'il manque) dans les domaines suivants :**
- ☐ Bureautique :
- ☐ Graphisme :
- ☐ Musique :
- ☐ Jeux :
- ☐ Communication :
- ☐ PAO :
- ☐ CAO. En général :
- ☐ Hardware (Machines, périphériques, cartes-additionnelles...)
- ☐ Autres, :

**Si vous avez un (des) projet(s), décrivez-les-nous,**

**Enfin, précisez nous votre configuration (Machine(s), périphériques...).**



@ paris expo.hall 2-1 .porte de versailles.paris.france

18.19.20 octobre 1998 de 12h à 19h



LE SALON INTERNATIONAL de la «GÉNÉRATION MIX» 3ème édition

# mix move'98

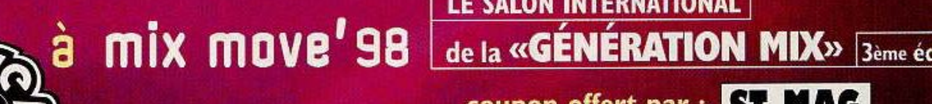
- **NEW MUSIC**
  Convention labels, espace professionnel
  Concerts : fusion, électronique, acoustique, ethnique, visuels, performances...
- **DJ CULTURE**
  Conférences / Débats / Atelier Home Studio
  Scène Djs du " Village labels "
  Soirées Clubs
- **TECHNOLOGIES MUSICALES & MULTIMÉDIA**
  Toutes les marques d'instruments électroniques et d'équipements pour Djs (démos, nouveautés,...)

Programmes & infos sur 3615 : Infoconcert (2,23 Frs /mn), ou sur http: www.dream-escape.org/mixmove

**NEXT LEVEL - 12, rue du Pôle Nord - 75018 Paris - Demande d'accréditation professionnelle par fax : 01 42 23 04 14 ou e-mail : mixmove@hol.fr**

**ST MAG** est heureux de vous offrir une entrée demi-tarif à mix move'98
Présentez-vous muni de ce coupon à l'accueil pour bénéficier du tarif préférentiel **de 50F** (au lieu de 100F)
**Du 18 au 20 octobre 1998**
de 12h à 19h à **Paris expo.hall 2-1**
**porte de versailles . paris . france**

**BON POUR UNE ENTREE 1/2 TARIF**




coupon offert par :




18.19.20 octobre 1998 de 12h à 19h

@ paris expo.hall 2-1 .porte de versailles.paris.france









# MILAN

# LA PUISSANCE POUR TOUS !

***Peu de temps avant le bouclage, nous recevons enfin notre MILAN de test. La machine est sortie courant Juillet en Allemagne et c'est avec une grande impatience que nous l'attendions pour voir ce qu'elle avait dans le ventre.***

## PRESENTATION

La première chose qui frappe sur le MILAN, c'est le (début de) packaging : système sur cd et disquette dans une belle boite, doc avec couverture couleur, boîtier design donnant une identité à la machine.

L'autre est la qualité de la finition, les prises arrières sont solidement fixées et étiquetées, le numéro de série apparaît sur le dos de l'appareil. L'ouverture ultérieure de l'appareil confirmera cette impression avec, entre autres, une câblerie très bien installée.

L'allumage renforce encore cette impression avec un superbe bureau (MING, version spéciale MILAN de THING) à la texture de fond et aux icônes très bien choisies (dessinées spécialement pour MING ?). N-AES est déjà installé avec tous ses programmes satellites dont surtout MULTISTRIP (barre de lancement des programme et affichage de l'heure et de la mémoire libre) et TOSWIN2 qui est une représentation schématique du bureau. Les fenêtres sont représentées par des carrées de couleur. Déplacez une de ces surfaces colorées et la fenêtre correspondante suivra (très pratique pour le "full" multitâche).

WINNIX est aussi là et déplacer des fenêtres dans leur intégralité et non des fantômes est un vrai régal, surtout à cette vitesse.

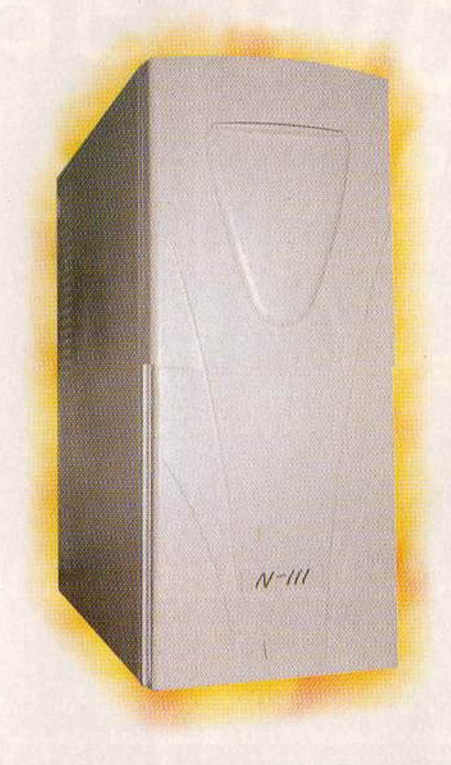
L'impression qui se dégage de tout cela, est "enfin une machine prête à l'emploi et on ne peut plus actuelle !".

## UTILISATION

A l'utilisation, le MILAN s'avère très rapide. Les benchs donnent un facteur 10 par rapport à un FALCON, mais la réalité nous donne plutôt un beau 7, ce qui est déjà un beau score (pour une image en raytracing demandant 7 heures sur un FALCON, on n'en mettra plus qu'une).

C'est un peu de dessous d'un HADES 40, mais le prix n'est pas le même et le processeur pas à la même vitesse.

Pour la compatibilité, la quasi-totalité des pro-




grammes écrits proprement sous GEM et que nous avons testé, tournent sans aucun problème.

Les quelques inconvénients que nous ayons trouvés concernent surtout le boot et le lecteur de disquettes.

Le problème du boot vient surtout du fait qu'il y en a deux. De fait, il est très difficile faire un lancement de machine sans lire le disque dur (touche CONTROL appuyée). A vrai dire nous n'y sommes pas arrivés.

Pour le lecteur de disquette, cela vient de sa gestion similaire au PC. Le lecteur cherche le numéro de série de la disquette à chaque opération sur celle-ci. Du coup c'est très lent et si vous avez abîmé la FAT de votre disquette, vous ne pourrez plus rien en faire (plus de numéro de série). A l'inverse, l'ATARI inscrit le numéro O d'office sur la disquette et ne s'en soucie pas en lecture/enregistrement. Il en résulte une rapidité de travail difficile à quitter.

Ce sont là les deux seules choses un peu gênantes pour l'atariste de base, ce qui est, sommes toute, bien peu en regard des plus apportés par le MILAN.

Je rajouterais également un conseil pour les débutants qui ont du mal à tout digérer : désactivez MULTISTRIP, TOSWIN2 et consorts, si vous avez du mal à vous y retrouver. Ne gardez que N_AES (MILAN MULTI OS) et MING.

Ces utilitaires sont extrêmement puissants mais alourdissent la maîtrise du système pour un novice. Il sera toujours temps de les réinstaller par la suite.

## FONCTIONNALITES

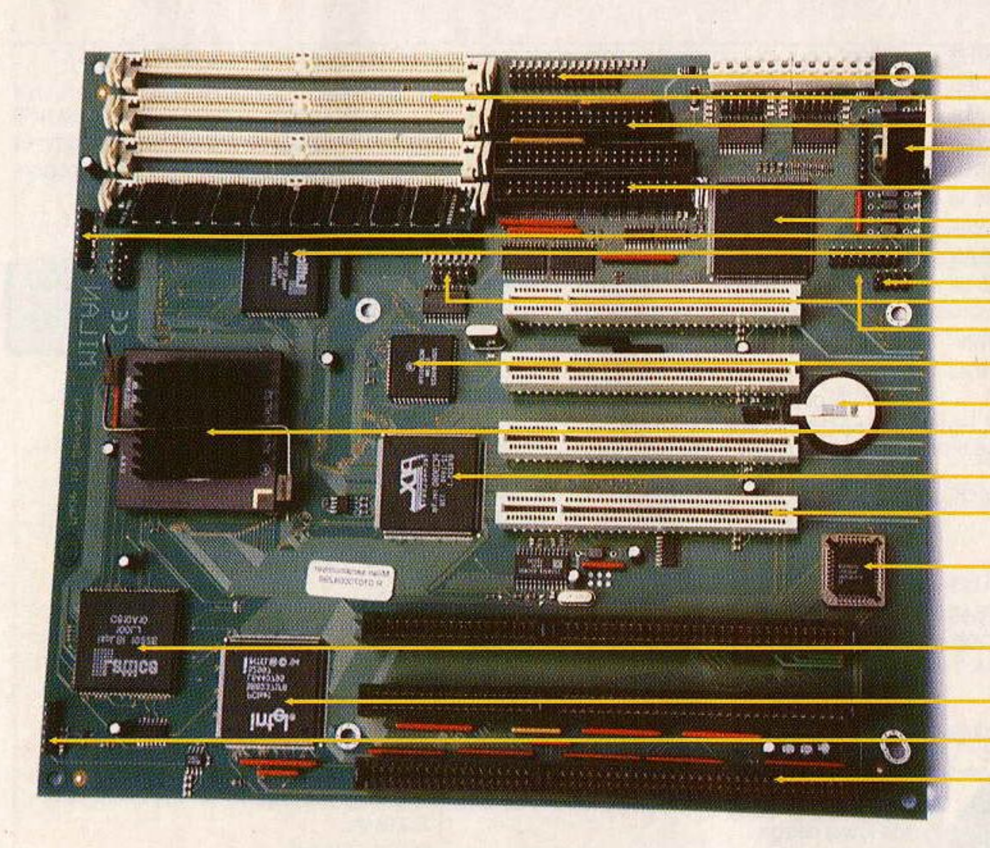
Sans rentrer dans un test de la combinaison MING/MILAN MULTI OS, signalons tout de même quelques fonctionnalités du bureau qui montrent à quel point le MILAN, ainsi équipé, est vraiment un ATARI pleinement actuel.

Il est possible de charger un accessoire depuis le bureau, d'effectuer des couper/coller depuis le bureau, d'effectuer un effacement rapide (effacement de la FAT) sur une disquette, d'iconifier les fenêtres...

Chaque fenêtre peut avoir ses propres paramètres. De plus lorsque vous quittez un dossier pour revenir à son stade précédent, le dossier reste en grisé. Vous savez ainsi d'où vous venez.

Le clipboard est sur le bureau et permet de récupérer les fichiers contenus dans celui-ci. Les utilisateurs des logiciels PARX connaissent bien






ce principe. Il était édicté par ATARI sans pour autant n'être jamais apparu dans les différents TOS monotâches et PARX l'a utilisé dans toutes ses applications. D'autres bureaux l'avaient d'ailleurs déjà exploité comme GEMINI.

Quant aux changements de résolution, on retrouve la possibilité de le faire depuis le bureau ce qui ne nous était pas encore arrivé avec les machines équipées de cartes graphiques. Ce n'est pas encore la simplicité de l'ancien système ATARI, mais c'est déjà un grand pas. Au niveau des résolutions standard, le MILAN est livré configuré pour un écran VGA, c'est-à-dire limité au 640480 quelle que soit le nombre de couleur (jusqu'à 16 millions).

Si vous avez un écran de meilleure qualité, il suffit de choisir le fichier qui porte le nom de la fréquence de votre écran et de le placer en le renommant à la place du fichier pour VGA. C'est finalement très simple.

Mais le plus génial de l'affaire, c'est l'aide hyper texte sous forme de bulles que l'on retrouve à tout moment grâce à ST GUIDE et BUBBLE GEM Lorsqu'elle sera traduite, elle sera d'un très grand secours au néophyte comme à l'utilisateur confirmé tant elle couvre toutes les opérations et fonctionnalités possibles de MING/MILAN MULTI OS.

## CONNEXION

Certaines personnes regretteront la non-présence du SCSI en standard. On les comprends, il n'est pas facile d'avoir investi dans une chaîne SCSI et de se dire qu'il faudra rajouter une carte spéciale pour pouvoir l'utiliser sur le MILAN. C'est d'ailleurs la même chose pour le MIDI ou d'autres extensions, mais le secret du MILAN réside là : le prix de base le moins cher.

Pour la petite histoire l'HADES devait sortir à 9 000 F et sans tous les ports et bus présents aujourd'hui, mais l'enquête au niveau du public a révélé que les utilisateurs voulaient tel ou tel bus ou port. Du coup Fredi a tout rajouté et le prix s'est un peu envolé.

Le propos du MILAN n'est pas d'être le haut de gamme sur ATARI (l'HADES est là pour cela), mais l'entrée de gamme.

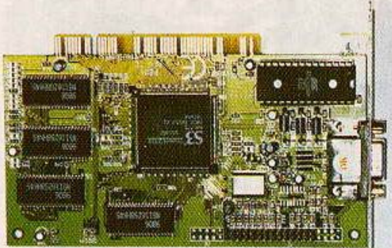
A ce titre il joue pleinement son rôle.

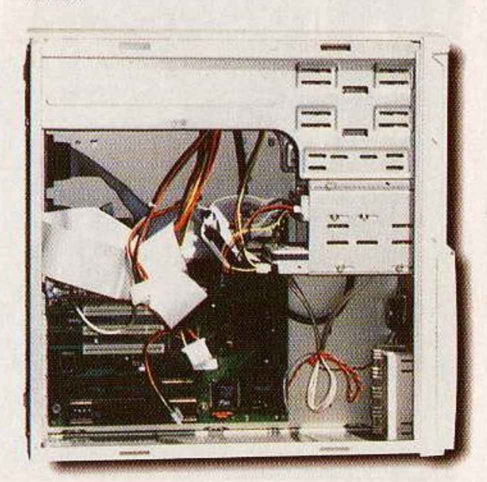
Malgré cela l'IDE a aussi ses avantages comme le prix des périphériques. C'est ainsi que nous avons branché un lecteur de cd rom SCSI (prix public env. 300 F) et l'avons lancé sans aucun problème. Nous avons un ZIP ATAPI que nous n'avons jamais réussi à faire marcher. Sur le MILAN, idem alors que WOLLER SYSTEM a vendu plus d'un MILAN équipé de ce périphérique. Sans doute notre lecteur est-il défectueux.

Quoi qu'il en soit, nous retenterons l'opération avec un nouveau lecteur ou les conseils de Konstantin WOLLER (absent de ses bureaux durant nos tests).

On appréciera d'ailleurs que la chaîne EIDE soit doublée permettant de mettre jusqu'à quatre périphériques de ce type, ce qui devrait être suffisant pour la majorité des utilisateurs.

Pour les autres, la carte SCSI devrait être dispo très prochainement. C'est Fredi ASCHWANDEN qui travaille à son pilote pour MILAN.


LA CARTE GRAPHIQUE S3 LIVRÉE EN STANDARD





Et oui, FALKE VERLAG et MEDUSA SYSTEM travaillent ensemble. Pas de guéguerre mesquine entre concurrents qui n'en sont pas. Plus nous travaillerons ensemble et plus il y aura de machines cohérentes et ça Fredi ASCHWANDEN et Ali GOUKASSIAN le savent bien. D'ailleurs la collaboration ne s'arrête pas là. Les deux machines ont la même gestion du bus PCI et le MILAN boote avec l'émulation "copro" de l'HADES (livrée en standard avec le MILAN).

On applaudit à deux mains ce gage d'harmonie future pour toutes les nouvelles machines à venir de côté là.

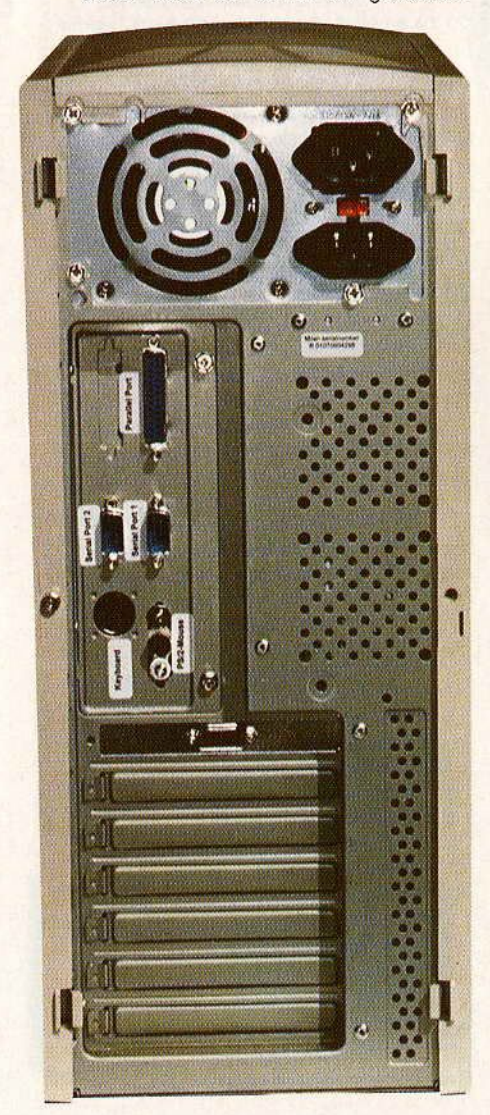
Notez d'ailleurs que les développeurs du MILAN travaillent déjà à leur prochain modèle.

Là aussi bravo ! Plus de temps morts, l'évolution des machines est à nouveau assurée.

## PACK LOGICIEL

Le pack logiciel est par contre un peu décevant. Nous avons au final SMURF HOME, PAPYRUS HOME, TEXEL HOME et DAMAS.

SMURF HOME est en fait un "générateur d'effets" pour vos images et certains effets sont carrément sublimes, mais la grande majorité des effets "décoiffants" sont réservés à la version "full" que vous pouvez acheter par ailleurs.




TEXEL HOME a refusé de se lancer sous prétexte qu'il ne pouvait tourner que sur MILAN. Comprenne qui pourra.

J'ai dit tout le bien que je pensais d'ADAMAS (connexion Internet) le mois dernier. J'aurais pu mentionner également qu'il déconnecte NAES au boot ce qui est assez gênant surtout en regard du fait qu'il est difficile de lancer le MILAN avec les disques durs mais sans les lire (touche CONTROl au lancement).

Heureusement PAPYRUS HOME est là pour rattraper ce pack un peu bancal. Le programme n'a, bien sûr, pas toutes les fonctionnalités de la version 6 (comme l'export HTML par exemple), mais est suffisamment complet pour contenter la totalité des utilisateurs.

Tous ces logiciels sont en Allemand à ce jour (pas le système par contre) et il est en fait impossible d'acheter le MILAN sans ce pack de logiciels, ce qui est un peu dommage. La solution à 4 900 F n'est plus d'actualités et il faudra débourser 5 990 F pour acheter un MILAN dans son tower design.

Dommage !

## CONCLUSION

De primes abords, le MILAN est LA machine que la très grande majorité du monde atariste attendait. Son prix enfin abordable pour une machine rapide avec un système très performant (tout en restant le TOS que nous aimons tous et qui nous réunit ici tous les mois), font que la très grande majorité d'entre vous plébiscite cette machine (voir les résultats du sondage le mois prochain).

C'est aussi une chance inespérée de regagner des parts de marché car qui offrira à ce prix, la simplicité d'un système d'exploitation très puissant et convivial alliée à la rapidité due au couple processeur/optimisation du code (si spécifique à nos développeurs) ?

Je ne vois pas de réelle concurrence à ce niveau et les nombreux coups de téléphone que nous recevons de la part de non-ataristes enfoncent cette idée que le MILAN devrait faire très fort.

C'est notre avis, mais ce n'est pas le seul. D'autres avis convergent ou divergent. C'est pourquoi nous allons laisser la parole durant quelques numéros à des développeurs, professionnels et utilisateurs réputés pour la qualité de leur travail.

Ce mois-ci, voici les avis d'Emmanuel JACCARD (SOFTJEE) et Éric REBOUX (R.E.S.).

Rendez-vous le mois prochain pour la suite des tests, et notamment la liste des programmes compatibles, ainsi que les avis d'autres personnalités.

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@wanadoo.fr

**CALCUL D'UNE SCENE SOUS RAYSTART**
ST 230mn
MEGA STE 5mn 50s
FALCON 72mn
FALCON + CENTURBO 1 EV. 1 48mn 13s
FALCON + DX3 47mn 8s
TT 40mn
EAGLE 35mn
MILAN 12mn 17s
MEDUSA T40 10mn 30s
HADES 40 (?)
HADES 60 5mn

**ROTATION DE 15° D'UNE IMAGE SOUS STUDIO PHOTO PRO**
FALCON 9mn
FALCON + DX3 5mn 50s
FALCON + CENTURBO 1 EV. 1 5mn
TT 4mn 13s
EAGLE 4mn 5s
MILAN 1mn 15s
FALCON via DSP 30s
MEDUSA T40 30s
HADES 40 (?)
FALCON via DSP + CENTURBO 1 EV.1 20s
FALCON via DSP + DX3 19s
HADES 60 10s

**AFFICHAGE D'UN OBJET VECTORIEL SOUS CALAMUS SL**
STE 59s
MEGA STE 34s
FALCON 28s
FALCON + DX3 19s
FALCON + CENTURBO 1 EV.1 19s
TT 20s
EAGLE 20s
MILAN 5s
MEDUSA T40 4s
HADES 40 (?)
HADES 60 3s

**CALCUL D'UNE SCENE SOUS XENOMORPH +**
FALCON 203mn
FALCON + CENTURBO 1 EV.1 116mn
FALCON + copro 37mn
TT 13mn 30s
FALCON + copro + CENT 13mn 15s
MILAN 12mn 17s
MEDUSA T40 8mn 50s
HADES 40 (?)



L'arrivée du Milan va sans-doute changer pas mal de choses dans le monde Atari, car jusqu'à présent personne n'avait eu l'idée de trouver un successeur au ST. Mais le TT, le Falcon ? Ces machines bien plus puissantes, n'ont toutefois jamais vraiment pu le remplacer complètement. Le prix de ces machines (surtout le TT) rendait leur diffusion plus difficile, sans parler de la politique commerciale d'Atari, qui n'a pas permis d'arranger les choses. Aujourd'hui, beaucoup d'eau a coulé sous les ponts, et le Falcon (même accéléré) ne peut à lui tout seul assurer un avenir à notre monde. Les utilisateurs actuels risquant de s'en aller car il n'y a plus grand-chose à découvrir, et les nouveaux de ne jamais venir car "ailleurs c'est mieux".

Et pourquoi notre communauté ne prospérerait-elle pas ? Il suffit d'une nouvelle machine et de bons programmeurs capables de rivaliser largement avec la concurrence du monde "Pécé" (on doit bien dire cédérom, alors...) ; pourquoi devrions nous rougir face à des programmes faits à_la va-vite, souvent instables et pas si rapides que ça ? (Imaginez un peu un Windows à 16 Mhz...)

Nous avons déjà les programmeurs, alors que manquait-il jusqu'à présent ? Simplement une machine performante mais abordable. Le Milan est presque vendu au prix d'un Pécé de supermarché, c'est sans-doute le retour du fameux "Power Without Price" d'Atari. Cette machine a même de grandes chances de séduire des personnes qui avaient délaissé notre monde.

Une bonne politique commerciale qui permettrait de faire connaître le Milan auprès du grand public, est sans-doute ce qu'il y a de mieux à faire (en Allemagne je crois que c'est déjà prévu). De plus, une démonstration de la machine convaincrait très vite même les plus sceptiques aux vertus de l'Atari.

Notre système peut se développer car il est simple et bien conçu. De plus nous pouvons éviter pas mal d'erreurs simplement en regardant autour de nous ce qui s'est fait (et particulièrement certaines "usines à gaz").

En tant que programmeur, je pense que le Milan va apporter de nouveaux standards qui éviteront souvent de devoir réinventer la roue (ou plus souvent l'eau chaude) chaque fois que l'on écrit un programme, car ce n'est pas qu'une machine, c'est aussi un nouveau système d'exploitation. Par exemple c'est lui qui prendra en charge la gestion des fonctions d'affichage en 3D des dernières cartes graphiques, c'est le genre de choses qui compliquerait inutilement la tâche d'un programmeur. D'ailleurs la présence d'un bus PCI permettra de faire évoluer la machine en fonction des besoins de chacun, ce qui n'était pas le cas des Atari standards.

En conclusion, le Milan est, d'après moi, une chance d'évoluer, qui nous permettra de sortir de l'image de "pièce de musée" que certains veulent nous donner. Les mauvaises langues peuvent se tromper, la preuve, il y a quelques années le patron de Borland avait déclaré que le "ST était un jouet en plastique", visiblement aujourd'hui il n'est pourtant pas gêné de travailler avec une console de jeu / grille-pain multifonctions...

**ERIC REBOUX**

Ce qui m'a emballé lorsque j'ai connu les premières caractéristiques du Milan c'est l'utilisation de la FAST-RAM et des connecteurs PCI. L'idée est stratégique car au lieu de fabriquer de coûteux circuits vidéo ou sonore, nous allons enfin pouvoir utiliser le puissant marché des cartes PCI du monde PC. Ce qui n'empêchera pas plus tard de fabriquer nos propres cartes.

Vous pouvez enfin rêver à un QUAKE aussi rapide que sur PC (la Voodoo faisant tous le travail ou presque). Avec le Milan, c'est le renouveau de l'Atari : des jeux, de nouveaux groupes de démo, de nouvelles applications et de nouvelles possibilités. Bien sûr, la route est longue avant d'écrire ces logiciels et d'utiliser le meilleur des cartes PC mais il faut commencer par le commencement !

Quant au point négatif, ils sont liés aux précédents : l'utilisation de nombreuses cartes du monde PC est un désavantage si cela devient un enfer comme sur cette machine. Et il ne s'agit pas de singer le marché du PC qui est plutôt un trou financier pour le consommateur. Aussi le manque de SCSI et du Midi en standard est un moins mais on ne peut pas tout avoir...

Enfin, voila tout ce que je peux dire car je n'ai pas eu l'honneur d'essayer la machine mais cela ne saurait tarder. Par conséquent, je peux annoncer ici, comme il a été dit en Allemagne par les personnes s'occupant du Milan, que nous ferons l'effort d'adapter nos logiciels sur cette machine (comme nous l'avons fait pour l'Afterburner 40 et la Centurbo II ce qui est en cours) et de proposer des solutions plus performantes dans l'avenir.

En attendant, vive le Milan !

**EMMANUEL JACCARD**

## autours du MILAN

| | | |
|---|---|---|
| carte MIDI | dispo | |
| *(pas encore compatible CUBASE. Karl STEINBERG a promis de s'y atteler à son retour de vacances.)* | | |
| carte réseau TCPIP | dispo | A.G. COMPUTER |
| carte audio STARTRACK (émulation FALCON) | dispo | Stephan WILLHEM ELCTRONICS |
| carte STARTRACK LIGHT (émulation FALCON) | en dév. | Stephan WILLHEM ELECTRONICS |
| pilote SOUNDBLASTER (émulation FALCON) | en dév | Stephan WILLHEM ELECTRONICS |
| carte FAST & WIDE SCSI | bientôt dispo | Fredi ASCHWANDEN |
| pilote MATROX MILLENIUM | dispo | Rainer MANNIGEL |
| pilote carte TV | en dév. | Rainer MANNIGEL |
| VDI | bientôt dispo | OXO SYSTEM |






## INFOPEDIA

Une nouvelle version du pilote d'INFOPEDIA vient de sortir. L'interface est totalement revue et le pilote reconnait pas mal de fichiers supplémentaires. Plus d'infos le mois prochain.

GdM



# cd rom ENCYCLO-DINO

*Il y a peu je vous parlais d'un projet de cd rom sur les dinosaures.*

*L'auteur, Bruno BEGNI, est venu cet été me montrer son travail et j'avoue avoir été "estomaqué" devant la qualité de celui-ci. C'est pourquoi je ne resiste pas à vous en montrer des images, bien que le projet soit loin d'être terminé.*

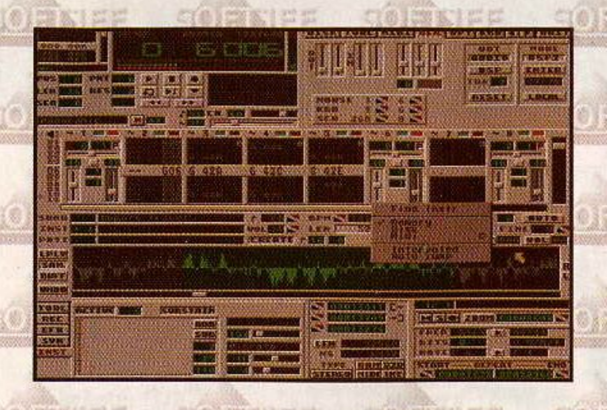
*Un module fonctionne déjà et l'on se dit qu'avec OVERLAY 2 (programme avec lequel le cd est réalisé) et beaucoup de talent, les productions sur cd rom sur ATARI n'ont rien à envier à celles sur MAC et PC.*

*L'interface est tout simplement superbe du point de vue graphique.*

*Dire qu'il va falloir sans doute encore attendre un an avant de pouvoir vraiment profiter de ce cd !!!*

*GdM*

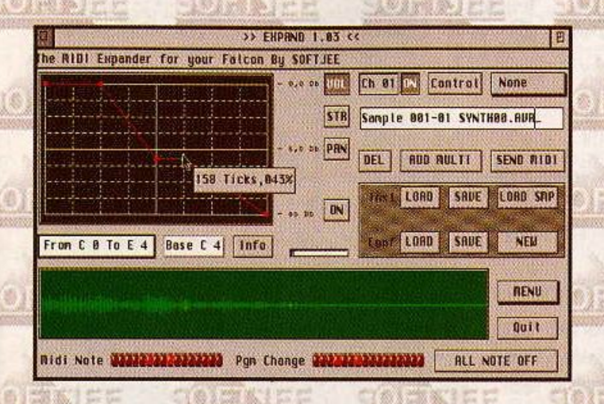




# DIGITAL HOME STUDIO

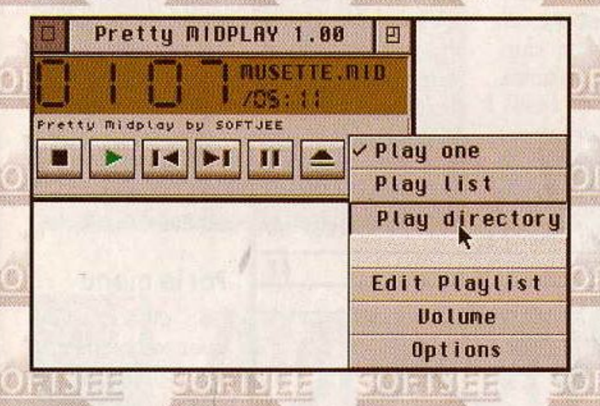
5 logiciels sont réunis dans DIGITAL HOME STUDIO : un générateur de son (Synthétiseur), un séquenceur audio & Midi, un sampler, le Direct To Disk et le multi-effets.

L'interface réunissant ces logiciels est très simple et conviviale permettant un travail rapide et efficace. Cette faculté est prouvée par les nombreuses productions réalisées avec D.H.S. Renseignez-vous aussi sur la nouvelle version D.H.S.+ disponible cet été !



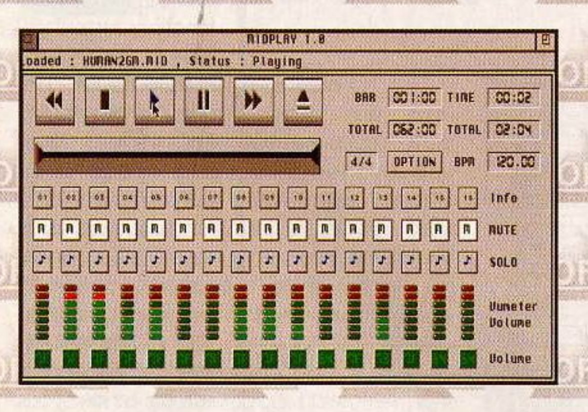

# EXPAND

Ce logiciel permet d'émuler un Sampler MIDI avec l'aide de votre Falcon ! Tout comme un Sampler, vous utilisez des sons audio déclenchés et contrôlés par des évènements MIDI. Construction d'instruments, utilisation d'ADSR, mapping, panoramique, EXPAND est très complet !




# MIDPLAY

Le seul logiciel Atari à être capable de jouer la majeure partie des fichiers Midifiles (GM et GS donc avec défilement de texte pour Karaoké)) sans aucun ajout de matériel. Tout cela à partir d'une banque sonore fournie avec MIDPLAY.




# PRETTY

PRETTY est un gestionnaire de MIDIFILES. Il en permet la lecture sous forme de liste (K7). Le module enregistrement permet d'enregistrer le Midifile sous forme de fichier audio D2D et le module Key Edit permet quant à lui d'éditer le Midifile et de le modifier.

| | | | |
|---|---|---|---|
| DIGITAL HOME STUDIO | 800F | LIVE MACHINE | 390F |
| EXPAND | 390F | DIGITAL TRACKER | 290F |
| MIDPLAY | 290F | DATA CD-ROM, ZIP (D.H.S. & D.T.) | 190F |
| PRETTY (base) | 90F | DATA DISK | 100F |
| PRETTY (enregistrement) | +100F | AUDIOMID | NC |
| PRETTY (Key edit) | +200F | D.H.S.+ | NC |

Prix TTC, frais de port non compris de 20 F.
Commande accompagnée de l'adresse d'expédition à envoyer à :
SOFTJEE 47200 LONGUEVILLE (adresse complète) – Tél : 05-53-83-64-67 – E-mail : softjee@wanadoo.fr – WEB : http://perso.wanado.fr/softjee/

Une idée de logiciel ? Contactez-nous pour un devis gratuit !




## DE NOISER

Un nouveau programme/module vient de sortir chez SOUNDPOOL. La simple citation de son nom devrait mettre en transe tous les audionumériste sur ATARI : DE NOISER !

Nous allons enfin pouvoir retirer le bruit de fond sur nos vieux disques ou anciennes bandes (ne me dites pas que vous faites encore du bruit de fond avec votre FALCON)

GdM






# ZERO X 2

***Le couteau suisse suédois du son***

***Merveille des merveilles, voici enfin la fameuse version 2 de Zero-X. Après maintes manipulations, il faut dire que tout y est quasiment parfait. Plus rapide que la précédente version, l'atout principal de cette nouvelle mouture est quand même, il faut le préciser, la possibilité de travailler en Direct-to-Disk (direct-le-disque comme le dirait le patron !).***

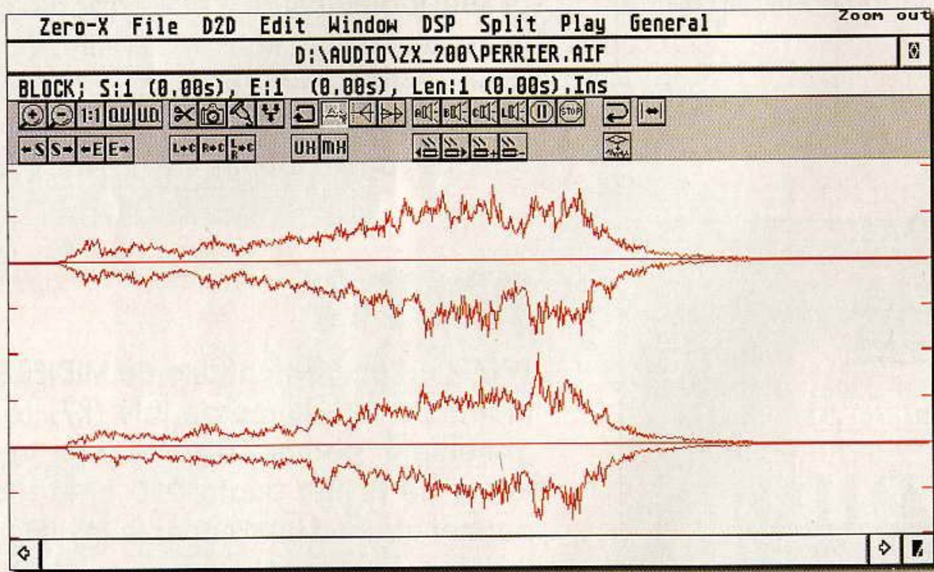
Nous avions eu une surprise en découvrant le programme Zero-X qui, loin de faire la chasse à ses petits camarades sur d'autres plates-formes, se comportait comme un outil unique et fort ingénieux. Et voici que cette version apporte son lot de nouveautés et la possibilité de travailler en direct sur le disque dur.

## Petit rappel

Zero-x est un logiciel d'édition d'échantillons. Il sait transférer des samples depuis ou vers un sampleur (Akaï, Roland, ensoniq, Peavey...). Il sait extraire des fichiers mono de fichiers stéréo, convertir fréquences et formats, appliquer des effets, créer des boucles, extraire de patterns rythmiques, extraire le tempo d'une boucle rythmique, créer un MIDIFile rythmique à partir d'une pattern de batterie... Il fonctionne sur presque toute la gamme Atari avec des particularités pour chaque machine, sachant qu'il est optimisé pour le Falcon dont il use et abuse des copro et autres DSPs.

## D-t-D

Le plus impressionnant est évidemment le travail sur disque qui permet de ne pas se limiter à la taille mémoire de la RAM de la machine, ce qui est avouez-le bien agréable et même indispensable pour certains d'entre vous. On peut au lieu de charger l'échantillon, créer son image et travailler dessus jusqu'à l'obtention du résultat souhaité. Ensuite, il suffit de valider les modifications. L'avantage principal est évidemment le chargement quasi-immédiat de la forme d'onde (plus rapide que de charger le sample). Zero-X 2 sait aussi enregistrer lui-même. Une fenêtre permet de choisir les options d'enregistrement et on peut faire apparaître un Vu-Mètre de contrôle. Ce qui surprend au premier abord, c'est la rapidité d'exécution des tâches. On a l'impression de travailler en temps réel et ceci est valable pour toutes les autres fonctions qui semblent avoir été optimisées. Je n'ose imaginer Zero-X sur un Milan équipé d'une StarTrack avec DSP. Vue la rapidité du nouvel oiseau nous devrions avoir des surprises.




## Par le menu

Bien entendu, vous avez remarqué que les menus se sont étoffés. Quelques fonctions restent grisées mais je pense que ce n'est pas pour longtemps. Nous avons donc passé un peu de temps à jouer avec les nouvelles fonctions DSP (et les anciennes aussi) et là, le miracle a eu lieu. Tout va très, très, très vite... et le résultat est au rendez-vous. Tous les traitements se font sans aucun défaut dans l'audio et le programme est d'une stabilité extraordinaire. J'ai apprécié le fait d'optimiser les canaux séparément.

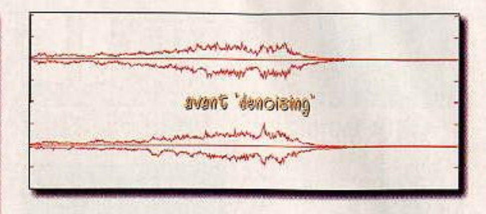
Le seul défaut de ce logiciel est qu'on aurait aimé que tout le travail puisse s'effectuer sur des fichiers stéréo, hors certaines opérations n'interviennent que sur des fichiers monos. Enfin, il est dommage que la présentation de ce logiciel reste quelque

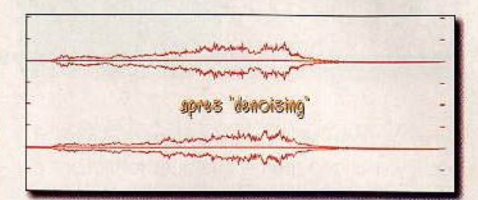


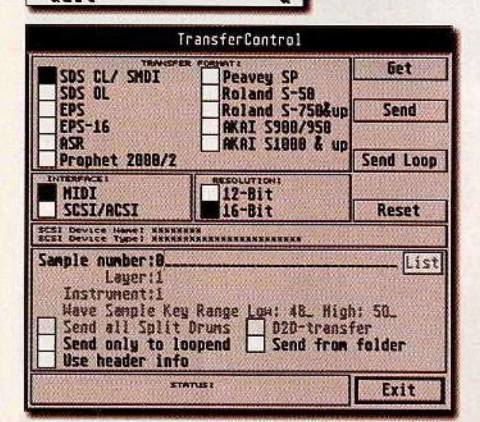
Open ^O
Import RAW...
Save ^S
Save as... ^M
Save split... ^P
Export... ^E
Export block... ^W
Multisave...
Delete file... ^D
Akai Disk Util...
Identify... ^F
Info... ^I
TransferControl...
ConvertControl...
LoopControl...
Quit ^Q

Undo UNDO
Edit header...
Digital Noisegate
Stereo <-> Mono
Swap channels ^R
Clipboard
Cut ^X
Copy ^C
Paste ^V
Keep Block ^Z
Clipboard to Stereo
Empty Clipboard ^B
✓ Insert Mode INS
Block
Check distorsion
Get peak
Reverse
Smart Cut
Silence

Detune...
Mix to Mono
Phase Shift...
Sample Rate Convert...
Time Stretch...
Delay...
Reverse delay...
High Pass Filter...
Dynamics...
Clipboard
Mix clipboard
Cross-Fade...
Block
Change gain...
Fade...
Filters...
L-I Filter
Optimize Block ^N




peu austère (un peu froide, quoi !).

## 2 low 4 zero

Programme indispensable en complément de Cubase Audio, Zero-X est bien un des softs majeurs pour l'audio sur Atari. J'achète, j'utilise et je coupe, je copie, je boucle, je sample, je DSPise (mouais... pourquoi pas ?), je traite et je maltraite mes samples... de toute façon, je m'éclate avec Zero-X 2 !

**Andy PEPPIER**

## ZERO Z 2

tout ATARI
Prix : 1090 F
édité par COPSON DATA
importé en France par LA TERRE DU MILIEU
en vente chez tous les revendeurs.

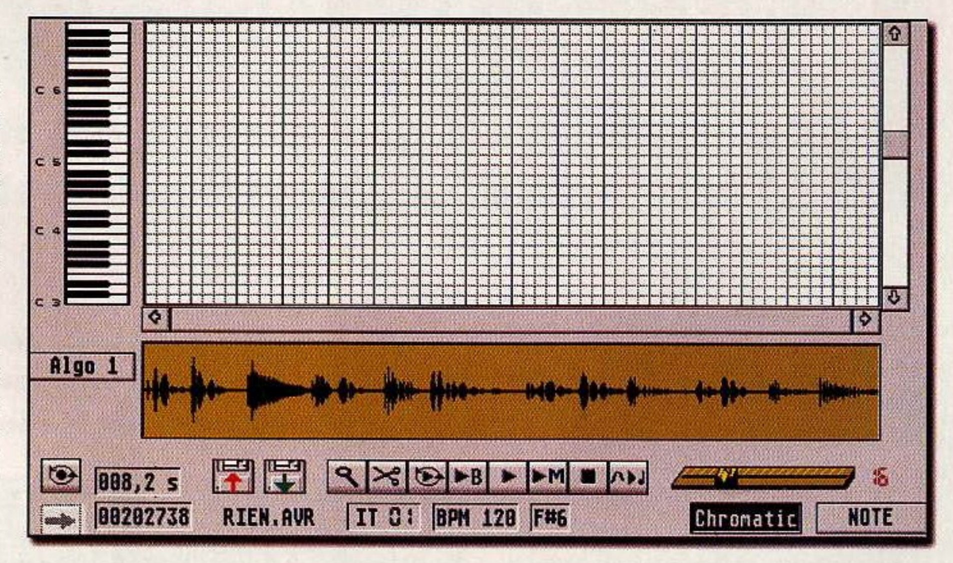
▶ rapide, facile à manipuler, stable, pas trop cher pour ce qu'il fait, intelligent, utile, nécessaire... obligatoire.
▶ interface trop sobre, n'opère pas tous les traitements en stéréo.




# AUDIOMID

***Y'a du MIDI dans l'audio !***

***Pour changer, voici un programme de chez Softjee. Mais alors là chapeau ! Voici sûrement un des programmes les plus utiles depuis Cubase Audio (et je pèse mes mots !). Ce que tout le monde attendait sur notre petite plate-forme... un convertisseur de fichiers audio en fichiers MIDI.***




Nous sommes nombreux (surtout les pionniers dont je fais partie) à avoir mis du temps à comprendre que l'audio et le MIDI ne pouvaient pas cohabiter, enfin plus exactement qu'ils vivaient ensemble mais pas sous le même toit. Il va falloir maintenant revoir vos notions de base.



## Fonction

En fait, Audiomid transforme un échantillon en fichier MIDI. Vous avez bien lu ! Certaines applications comme Zero-X permettaient ce type d'approche sur des boucles rythmiques, mais cette fois-ci, il s'agit bien de mélodies audio transformées en MIDI. Pour expliquer cette fonction succinctement, sachez que le logiciel analyse un fichier audio et, en trouvant les fréquences qui résultent de chaque note, il va



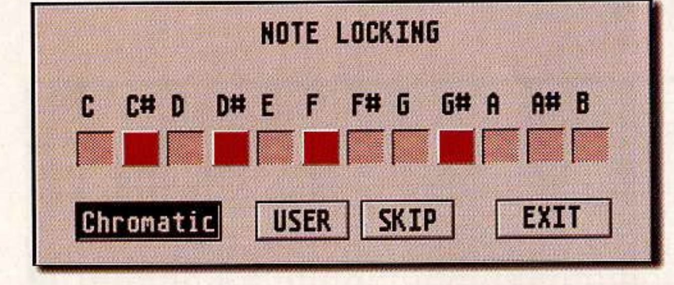



écrire les notes MIDI correspondantes. Ne rêvez pas, il y a quand même quelques restrictions à ce qu'un ordinateur peut faire de nos jours. Il ne peut analyser qu'un fichier mono et qui plus est, les notes doivent être les plus détachées possible. Mais ne vous y trompez pas, Audiomid travaille particulièrement vite et bien. Ainsi, vous pouvez échantillonner un instrument acoustique et rejouer les notes en MIDI ou sortir la partition. Si votre chanteur ou chanteuse préféré(e) chante juste (seulement) les mélodies, vous pouvez retranscrire la partition pour la Sacem. Et toc !

## Utilisation

L'interface des logiciels de chez Softjee commence à vous être familière je pense. Qui n'a pas au moins un logiciel Softjee (il faudra me faire penser à lui demander pourquoi ce nom un de ces jours) (N.D.L.R. à mon avis c'est SOFT Jaccard Emmanuel E"quelque chose"). L'écran affiche dans la partie du haut un grid edit avec clavier de contrôle à gauche pour les hauteurs d'octaves. En dessous, on trouve la fenêtre dans laquelle va apparaître la forme d'onde du fichier audio, du côté gauche on a un choix d'algorithmes de conversion (actuellement deux sont disponibles). Sous la forme d'onde, on trouve un bouton d'enregistrement (ce dernier s'effectue en 16 bits à 24,585 kHz), une fenêtre qui indique la longueur du sample, puis une icône de sauvegarde pour le MIDIFile final, une pour l'échantillon à charger, puis les icônes : Zoom, Couper, Boucle, Jouer le Bloc, Jouer le Fichier, Jouer le MIDIFile, Stop et Analyser. Tout en bas on trouve une fenêtre d'indication de taille de fichier (en octets cette fois-ci), le nom du sample chargé, le tempo en BPM et la hauteur de la note MIDI qui se trouve sous le curseur de la souris dans le grid edit. Enfin, à droite, on trouve quantité d'outils pour affiner le travail : un réglage de sensibilité de détection, un choix de gammes (actuellement chromatique, Majeure ou Mineure) et un bouton appelé "Note" qui ouvre un pop-up qui permet de choisir les notes détectées ou au contraire évincées et ce de façon manuelle. Huit gammes sont à la disposition de l'utilisateur.






## Pour finir

Voici un programme que tout le monde attendait ! Le travail demande un peu de doigté, mais permet un excellent travail. Le fichier livré avec (RIEN.AVR) illustre bien ce que l'on peut attendre d'un tel soft. Pour finir, courrez l'acheter

**Andy PERRIER**

## AUDIOMID

tout ATARI
Prix : n.c. (pas cher)
édité par SOFTJEE
en vente chez tous les revendeurs ou directement chez SOFTJEE.

- Quelle aubaine, que d'heures de gagnées !
- Il ne fonctionne pas encore en accessoire avec Cubase.




# AUDIO FILE SELECTOR

*sélection du Header Digeste*

***Ça suffit ! On n'en peut plus des softs de Softjee ! Alors maintenant, il n'y a qu'à téléphoner à Emmanuel Jaccard et lui dire : "Mon petit Emmanuel, qu'est-ce que tu pense-***

OPTIONS

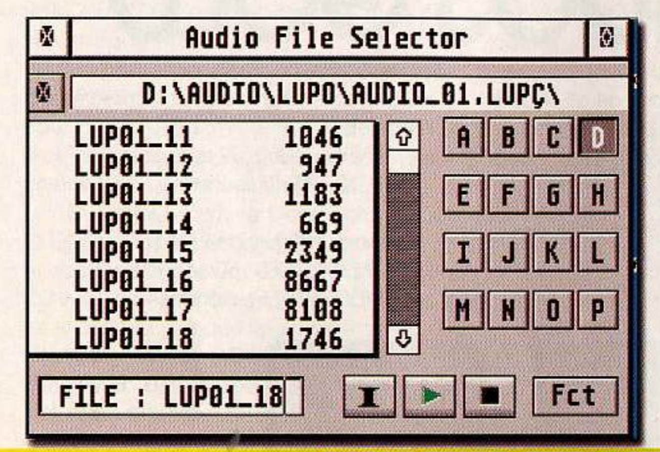
Clock | BCLOCK | F.D.I. | Normal | Freq | 49170 | OK



*rais d'un logiciel audio qui ferait telle ou telle chose et qui fonctionnerait en accessoire avec Cubase...". Et hop, voici Audio File Selector, un "audioliseur" de fichiers AIF, AVR et WAV.*

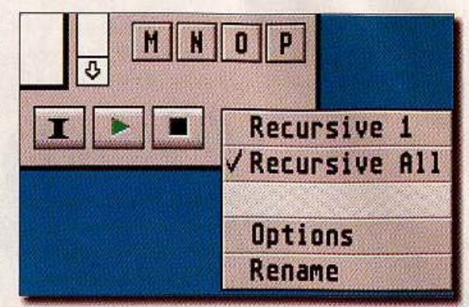
## AFS

Retenez bien ces trois lettres, elles vont vous rendre tout plein de services. Audio File Selector se comporte comme un sélecteur de fichiers (au nom, vous auriez deviné !). Mais sa particularité est de ne faire apparaître que les fichiers audio et sans leur extension. Vous choisissez un fichier et vous appuyez sur le bouton Play et la lecture démarre quelle que soient la taille, la résolution ou la fréquence. Cette application est parfaite pour les logiciels audio permettant ainsi leur écoute sans les charger. Avouez que c'est pratique. Par exemple, vous êtes dans Cubase Audio, eh bien il n'est plus nécessaire de charger les fichiers dans le Pool pour les entendre... Moi j'en avais rêvé. Dès que vous lancez la lecture, les informations du fichier apparaissent dans la barre haute de la fenêtre, de même lorsque vous cliquez sur l'icône idoine.




## Entrée en fonction

Enfin, un bouton "Fonction" permet d'accéder à un menu pop-up. La première option s'appelle Recursive 1 et élimine les dossiers de la liste ne contenant pas de fichier son (sans examen des sous-dossiers), la seconde appelée Recursive All élimine tous les dossiers et sous-dossiers ne contenant pas de fichier son. La troisième, à ce jour fixe les horloges externes pour utiliser les fréquences 44,1 kHz et 48 kHz et la dernière permet de renommer un fichier. En définitive un petit programme qui n'est pas accessoire, bien qu'il s'y mette (en accessoire !). J'achète et je loue (les auteurs) pour ce travail vite fait-bien fait. Seul regret, qu'il n'est pas été fait plus tôt.




Andy PERRIER

## AUDIO FILE SELECTOR

tout ATARI
Prix : n.c. (TOUJOURS pas cher)
édité par SOFTJEE
en vente chez tous les revendeurs ou directement chez SOFTJEE.

► petit, pas cher, utile

► euh ?







Ca y est, les nouveaux pilotes de scanner SCAN X de chez HOMA SYSTEM sont dispos chez LA TERRE DU MILIEU. AU menu un certain nombre de scanner UMAX et MICROTEK, le tout en GDPS pour ceux qui aiment.

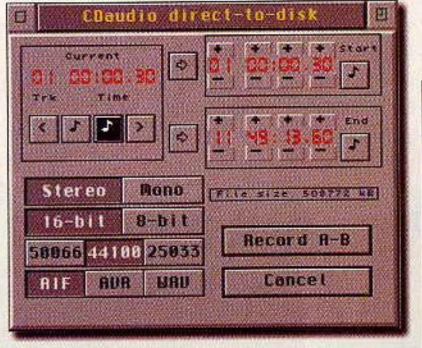
Test le mois prochain.

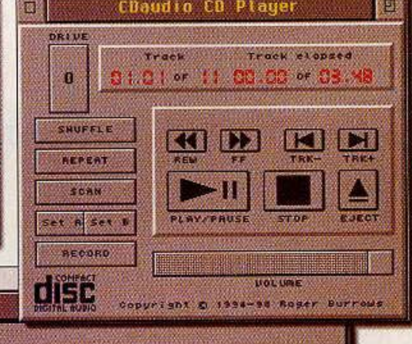
GdM




# pack EXTENDOS GOLD

***Le nouvel EXTENDOS est arrivé. Cette version 3 change de nom et s'intitule EXTENDOS GOLD cette fois car elle intègre une nouveauté assez conséquente : la reconnaissance des graveurs et graveurs réenregistreurs de cd. Par contre une fois n'est pas coutume, l'update sera payante.***




## MATCH THE CD !

EXTENDOS GOLD a toujours été considéré comme le meilleur pilote de cd rom face à EGON ou METADOS (CD TOOL est un installateur de METADOS et pas un pilote à lui tout seul), ses principales caractéristiques étant d'être plus rapide et plus complet. Son autre avantage, par rapport à METADOS surtout, étant de posséder un programme d'installation qui simplifie grandement la vie de ceux qui se procurent METADOS sans soutien d'un revendeur (c'est un DP).

Depuis un moment METADOS (le seul véritable challenger) a fait des progrès et il me semble intéressant de refaire le point sur les différences de performances.

## ON EST CHAMPION ?

Nous avons effectué des tests de rapidité avec les dernières versions de METADOS et EXTENDOS GOLD et il s'avère qu'effectivement EXTENDOS est plus rapide que METADOS.

En faisant deux tests de rapidité, (analyse et copie) nous obtenons les résultats suivants :

Ouverture d'un dossier comprenant 10199 objets :
EXTENDOS GOLD : 22 secondes
METADOS 2.7 : 27 secondes

Copie d'un fichier de 27 Mo :
EXTENDOS GOLD : 60 secondes
METADOS 2.7 : 75 secondes

On se rend compte alors que EXTENDOS est environ 1.25 fois plus rapide que METADOS ce qui n'est pas négligeable mais pas extraordinaire non plus. Pas de quoi choisir un programme du commerce plutôt qu'un programme en DP à mon sens.

Examinons alors l'autre atout : la puissance.
Dans le logiciel d'installation, on trouve effectivement toute une série de paramétrages absents côté METADOS. Parmi ceux-ci, je retiendrais les caches paramétrables, la possibilité de tracer les problèmes survenus en cas de bug grâce à un programme externe, celle d'interdire l'écriture de fichier en provenance du cd rom, celle de réserver une partie de la mémoire (si vous en avez suffisamment) pour le lecteur de cd rom.

cela afin de lire ces derniers plus rapidement et enfin le fait de pouvoir stopper le



chargement des programmes auto lorsqu'un problème survient avec le (s) lecteur (s) cd au lancement (sorte "d'arrêt sur image" à la fin du chargement d'EXTENDOS).

Cela permet de lire le message d'erreur avant de relancer le boot par un simple appui sur la barre d'espace.

De plus EXTENDOS est livré avec un programme permettant de lire les plages audio d'un cd audio (sur les sorties du lecteur bien sûr) et de récupérer sous forme de fichier AIF ces morceaux audio via un transfert SCSI.

L'essai a été très concluant. La comparaison avec CD COPY du pack CD RECORDER 2 ne donnera qu'un facteur de 20% en matière de temps de recopie, mais en faveur de CD COPY cette fois. Pour le reste CD COPY est plus pratique mais pas plus efficace.

Un gros atout pour EXTENDOS puisque CD RECORDER 2 est à rajouter à METADOS pour la modique somme de 1 590 F. Bien sur à ce prix, il fait aussi les gravages, mais là encore EXTENDOS a une carte à jouer.

En effet, comme cité plus haut, EXTENDOS GOLD reconnaît les graveurs cd et son fonctionnement en corrélation avec CD WRITER permet de graver des cd audio. Il ne manquera plus que le gravage de cd ordinaire et quelques fonctions pour pouvoir prétendre concurrencer CD RECORDER 2.

Mais cela n'empêche pas EXTENDOS GOLD d'être alors un challenger à METADOS extrêmement intéressant.

A vrai dire, il était même question que EXTENDOS GOLD grave aussi les cd roms, mais je n'ai trouvé trace de cela nulle part dans la doc et mes essais se sont soldés par un "impossible de créer le fichier X". Dommage !

```
ExtenDOS Gold global options

Memory/performance                    Min memory | Balanced | Max performance
Pause at end of initialisation        Always | On error | Never
Force use of intermediate I/O buffer  Yes | No
Force use of system Dsetdrv/Dgetdrv   Yes | No
SCSI id of system: _

HELP              Cancel   Set global options
```

## CD WRITER

CD WRITER est un programme très simple qui permet de créer ses cd audio de façon aussi pro qu'avec CD RECORDER AUDIO, bien que l'interface ne soit pas aussi exhaustive.

Malgré tout, on trouvera une option inédite qui s'avère très sympa : le chargement automatique de tous les fichiers audio d'un dossier avec la possibilité de gravage direct (en deux clics de souris pour le tout). C'est idéal pour des backups ou tests rapides.

Ce qu'on ne trouvera pas par contre, c'est la barre de transport qui permet d'écouter le cd avant gravage ainsi que d'effectuer des avances et retours rapides. On ne trouvera également pas la possibilité d'écouter les morceaux à 44.1 kHz ainsi que le minutage des pauses entre chaque morceau de façon autonome et surtout le placement d'index en milieu d'un morceau. Pour le reste tout y est (nom du cd, de l'auteur, pre-emphase, blancs paramétrables, cue list...) même si l'affichage de la cue list dans CD RECORDER AUDIO reste encore inégalée.

```
ACSI/SCSI DMA id assignment

DMA id    Name                  Drive
ACSI 0    [not available]
     1    [not available]
     2    [not available]
     3    [not available]
     4    [not available]
     5    [not available]
     6    [not available]
     7    [not available]
SCSI 0    PIONEER CD-ROM DR-12   O    Setup
     1    FUJITSU M1606S-512
     2    SyQuest SQ555
     3    Iomega jaz 1GB
     4    ____________________   P    Setup
     5    IOMEGA ZIP 100
     6    ____________________   _    Setup
     7    ____________________   _    Setup

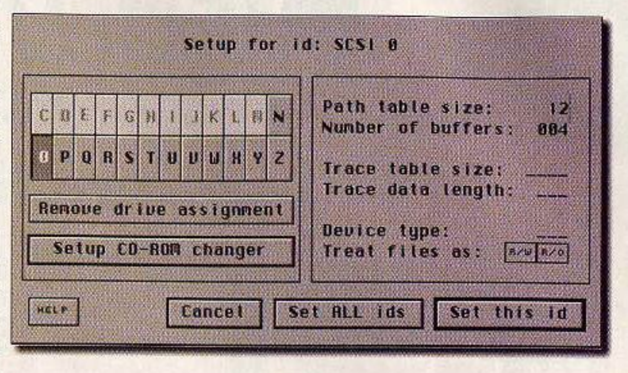
HELP   Global options   Done   Quit

Estimated memory required: 105 kB
```

J'ai toutefois remarqué un léger défaut. Lors d'un gravage d'un cd, CD WRITER a constaté en plein milieu dudit gravage qu'un morceau avait un problème. CD RECORDER AUDIO, lui, analyse les morceaux avant le gravage. Il est possible de le demander à CD WRITER par le biais d'un item, mais je l'avais justement demandé cette fois et il n'avait rien trouvé à redire.

Je conseille donc de faire une simulation de gravage avant le gravage réel, ce qui reste valable également avec CD RECORDER 2 pour les erreurs SCSI.

Le fonctionnement est on ne peut plus simple. L'interface affiche 99 emplacements par séries de 11 à la fois. En cliquant sur un emplacement on accède au sélecteur de fichier avec lequel on va choisir un morceau audio WAV, AVR ou AIF stéréo en 44.1 kHz. Sa durée va alors s'afficher et on pourra indiquer un descriptif de celui-ci à droite de l'emplacement.




La durée totale s'affiche en bas de l'interface. Si c'est tout bon, il n'y a plus qu'à graver. C'est assez simple comme vous pouvez le voir, mais cela marche et c'est l'essentiel.

## EXTENDOS WRITER

Le couple EXTENDOS / CD WRITER sera très utile à ceux qui veulent graver des cd audio sans trop débourser. Il faut tout de même prendre en compte que si CD RECORDER est plus cher, il n'en reste pas moins plus complet car il propose également le gravage de cd rom et cd mixte, ce que je n'ai pas trouvé dans cette version du pack (pour le futur ? C'était pourtant annoncé dans les communiqués de presse).

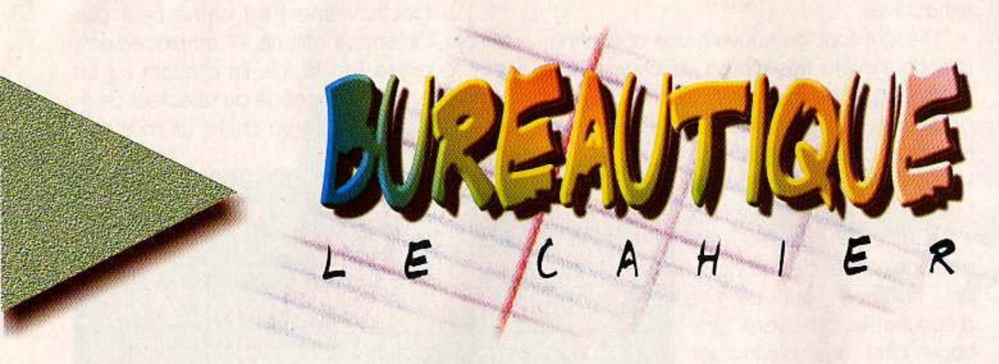
Quant à l'achat d'EXTENDOS seul, cela se justifie pour ceux qui veulent vraiment optimiser le pilotage de leur cd rom, ou pour ceux qui ne sont pas reconnus par METADOS et bien sûr par le simple fait qu'il possède un logiciel de récupération via SCSI de morceau issus d'un cd audio.

Le léger gain de vitesse ne me semble pas un facteur réellement déterminant.

Enfin, son "bundle" avec CD WRITER, cela nous permet enfin enfin d'avoir un pack gravage audio à très bas prix. Les petits budgets ne pourront que s'en réjouir.

P.S. un petit bémol : EXTENDOS GOLD ne marche pas sur HADES 60.

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@wanadoo.fr




## PAPYRUS

Les PAPYRUS ont été libérés durant le mois d'Août. Les heureux acquéreurs de ce logiciel durant le FORUM ATARI ont normalement du recevoir leur exemplaire peu de temps après.

GdM







# XXL

*Avant d'aller plus loin dans la rédaction de cet article, je voudrais préciser une chose importante. Sans être novice dans ce domaine, je ne suis pas un grand spécialiste des tableurs. Bien qu'utilisant quasi-journellement des programmes de ce type, je n'ai jamais vraiment poussé très loin les fonctions de calculs scientifiques ou d'ingénieurs que propose ce type de produit.*

*Néanmoins, en ce qui concerne le calcul classique (utilisé par la très grande majorité des utilisateurs de tableurs sur nos machines), à savoir statistiques, mages, rentabilité, gestion, ... ainsi que dans la présentation, j'ai pu longuement juger de ce qui nous manquait cruellement sur ATARI (en France particulièrement).*

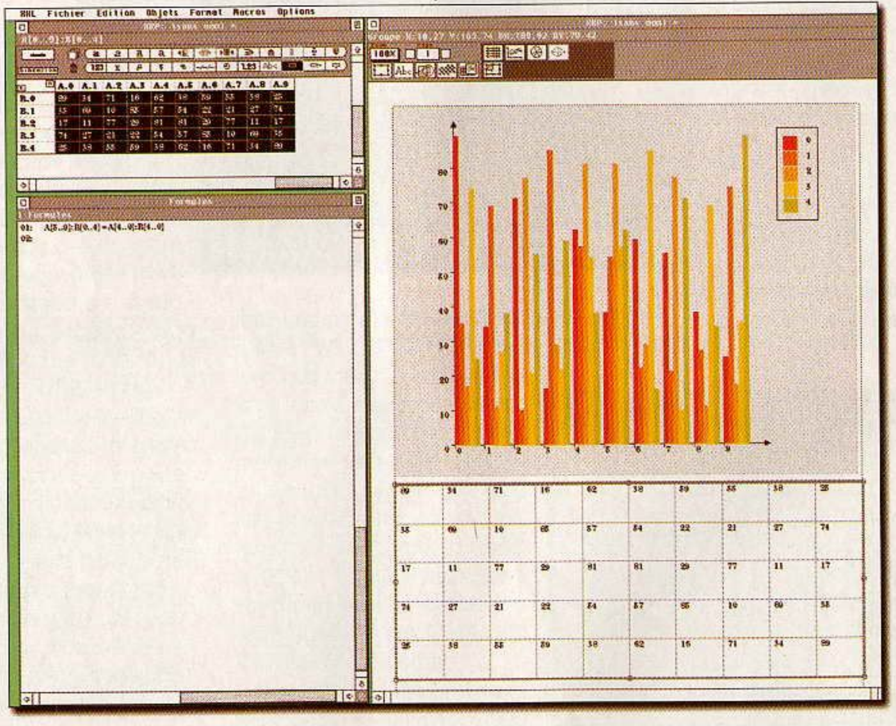
*C'est pourquoi, n'ayant pu trouver de personne "férue" du tableur et disponible pour rédiger ce test pour ce numéro, j'ai décidé de le faire moi-même.*

*Il est donc à noter que si le test de XXL reflète sa puissance, il ne saurait être un réel comparatif complet avec ce qui existe déjà pour des raisons de connaissance non exhaustive du sujet.*

*Quant à TEXEL, je n'ai jamais eu l'occasion de me plonger dedans très profondément, la version de démo ne possédant pas de doc. Là aussi, il se peut que ce dernier fasse un certain nombre de choses mentionnées dans l'article comme inédites de la part d'XXL.*

*De toute façon, cela n'enlèvera en rien les qualités indéniables de ce tableur puissant et étonnant qu'est XXL.*

*Cette mise au point étant faite, attaquons le vif du sujet.*




## ENFIN UN TABLEUR ACTUEL EN FRANCE (ET EN FRANCAIS)

Depuis plusieurs années, nous souffrions de n'avoir que LDW POWER comme tableur puissant et rien en matière de tableur avec une qualité de sortie digne de nos machines.

Certes TEXEL est sorti depuis trois ans en Allemagne, mais toujours pas chez nous malgré de multiples annonces de sa disponibilité prochaine. A titre indicatif, il était encore prévu que je reçoive cet été la version française en test, ce qui ne fut pas le cas.

Fort de cette constatation, OXO SYSTEM, qui avaient mis de côté le développement de XXL pour cause de non-concurrence avec TEXEL, a ressorti ses disquettes et terminé ce tableur nouvelle génération en y ajoutant un concept unique et très différent des tableurs de type EXCEL (donc TEXEL).

On peut d'ores et déjà dire que XXL n'est en rien un concurrent potentiel de TEXEL tant son approche est différente. Rares sont les développeurs qui innovent, mais quand cela est le cas, il est important de le souligner.

## WINDOWSSS

Dans un tableur classique, on travaille sur une grande feuille quadrillée dans laquelle on inscrit des chiffres, des formules, insère des graphismes et met des attributs afin d'imprimer le tout. Le résultat est que souvent c'est un peu le "bazar" pour s'y retrouver lorsque les feuilles de calculs sont complexes.

Avec XXL, on procède différemment. On crée une feuille de calcul de la taille voulue (re-



dimensionnable ultérieurement), ce qui permet déjà de mieux cerner votre travail, on remplit les formules dans une autre fenêtre d'où une bonne lisibilité de celles-ci ainsi que des possibilités insoupçonnées jusqu'alors et enfin on maquette avec une fenêtre d'édition le document à imprimer.

Le principe peut paraître déroutant de prime abord, mais dès qu'on y a goûté, il apparaît alors que travailler sous XXL est un régal de simplicité et d'évidence. J'ai d'ailleurs laissé tomber mon ancien tableur qui me sert notamment à analyser la rentabilité et prévoir les articles de ST MAGAZINE pour tout transférer dans XXL.

## FEUILLE DE CALCUL

Comme cité plus haut, la feuille de calcul ne servira qu'à remplir les données, mais surtout pas les équations. Malgré le fait que cette feuille ne soit pas imprimable directement et donc non-dédiée à la mise en pas, il est possible de mettre des attributs, de choisir sa fonte vectorielle, de paramétrer l'alignement des colonnes, ajuster, de faire des couper/coller... enfin bref tout ce qui simplifie la lisibilité et le remplissage d'une feuille de calcul.

Le fait de devoir indiquer le nombre de cellules permet de ne pas se perdre dans une immense feuille lorsqu'une petite partie suffit. Le principe est très simple, il suffit d'indiquer le nombre de colonnes ou de lignes à ajouter et de cliquer sur l'endroit à partir duquel ces cellules vont "s'accrocher".

Il est possible de redimensionner ces cellules par simple déplacement de leurs limites à la souris.

Pour ce qui est des attributs et formats de numérotation (standard, monnaie, horaire...), on trouve deux barres de boutons au-dessus de la feuille de calcul qui contiennent tous les principaux paramétrages.

Un simple détail va vous montrer la puissance de XXL. Il est possible de renommer le nom des lignes et colonnes (A.O, B.1...) en des noms ou coordonnées de votre choix comme "ST MAG 121", "ST MAG 122", "STMAG 123..." pour les colonnes et "VENTES KIOSQUES PARIS", VENTES KIOSQUES PROVINCE", "VENTES ETRANGER"...

Et bien lors de l'écriture dans la fenêtre des formules de l'équation servant à calculer les ventes, on utilisera alors les nouveaux noms pour les coordonnées et non les traditionnel A1.B1, A1.B2 qui sont si "paumant" lorsqu'on manipule une grande quantité de cellules. Le travail est alors beaucoup plus parlant et permet de travailler beaucoup plus à l'instinct sans avoir à devoir regarder sans arrêt sa feuille de calcul pour retrouver les coordonnées de la bonne cellule.

Pour finir avec la feuille de calcul il est possible d'importer et exporter des ascii au format EXCEL (TAB pour les cellules et CR ou LF ou CR/LF pour les lignes).

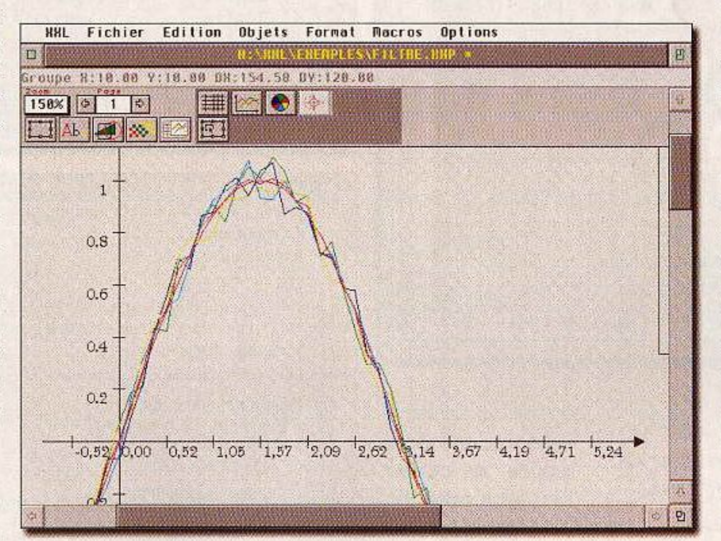
XXL Fichier Edition Objets Format Macros Options

A.8:B[1..10]

| | A.0 | A.1 | A.2 | A.3 | A.4 | A.5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| B.0 | Désignation | Référence | PU HT | Quant. | Prix HT | Prix TTC |
| B.1 | Ramette papier | RFA500 | 19,00 F | 4 | 76.00 F | 91.65 F |
| B.2 | Stylo noir | STY01N | 1,20 F | 40 | 48.00 F | 57.90 F |
| B.3 | Stylo bleu | STY01B | 1,20 F | 40 | 48.00 F | 57.90 F |
| B.4 | Stylo rouge | STY01R | 1,30 F | 15 | 19.50 F | 23.50 F |
| B.5 | Stylo vert | STY01V | 1,40 F | 10 | 14.00 F | 16.90 F |
| B.6 | Crayon noir | CRN0HB | 1,20 F | 100 | 120.00 F | 144.70 F |
| B.7 | Gomme | GMR001 | 5,00 F | 10 | 50.00 F | 60.30 F |
| B.8 | Taille crayon | TLC004 | 12,00 F | 2 | 24.00 F | 28.95 F |
| B.9 | Bloc notes | BNN051 | 22,50 F | 10 | 225.00 F | 271.35 F |
| B.10 | Pot à crayons | PAC011 | 25,00 F | 1 | 25.00 F | 30.15 F |
| B.11 | | | | | | |
| B.12 | | | | | S-T | 783.30 F |
| B.13 | | | | | TOTAL | 783.30 F |

Formules

01: A.4:B[1..10]=A.2*A.3
02: A.5:B[1..10]=A.4*1.206
03: A.5:B.12=somme(B[1..10])
04: A.5:B.13=B.12+50*(B.12<500)
05:




## FORMULE

Du fait de sa mise en fenêtre, la partie où l'on inscrit les formules permet des calculs assez extraordinairement optimisés. En effet, il est possible dans XXL de demander des calculs sur tout un bloc. Exemple, les statistiques de ventes de ST MAG citées plus haut, ne se feront qu'avec une seule formule et non une par cellule. C'est ainsi que je vais demander à XXL de calculer toutes les sommes des colonnes de ST MAG 121 à ST MAG 126. Auparavant il aurait fallu écrire une équation en fin de colonne ST MAG 121, une en fin de colonne ST MAG 122 et ainsi de suite jusqu'à 126. Même en utilisant la copie en mode relatif (adaptation des cordonnées de cellules à chaque nouvelle copie), cela représente une somme de travail nettement plus conséquente. De plus lors d'une modification de la formule, une seule modif' corrige le tout.

On notera également que XXL vous indique lorsque votre équation est fausse et vous montre l'endroit qui cloche. Il comporte un mini-débuggeur en quelques sortes.

Plusieurs autres choses démontrent l'intelligence de conception de XXL.

Il est, par exemple, possible de mettre des conditions dans vos équations.

C'est ainsi qu'un commerçant qui offre les frais de port à partir de 500 F d'achat, demandera à ne rajouter les frais de port que si le montant est inférieur à 500 F. XXL le fera automatiquement.

On remarquera également que les formules sont simplifiées. Lorsque vous voulez calculer le montant d'un certain nombre de colonnes, vous n'avez pas besoin de répéter les coordonnées des lignes si elles sont identiques. Une seule fois suffit et cela améliore grandement la lisibilité des formules.

Autre chose toute simple, la taille d'une formule n'est plus limitée aux 64 caractères de la cellule rencontrés dans pas mal de tableurs. On peut aller jusqu'à 255 caractères, ce qui est déjà plus conséquent. C'est très agréable pour ceux qui, comme moi, ont buté un grand nombre de fois sur la taille trop exiguë accordée à une cellule.

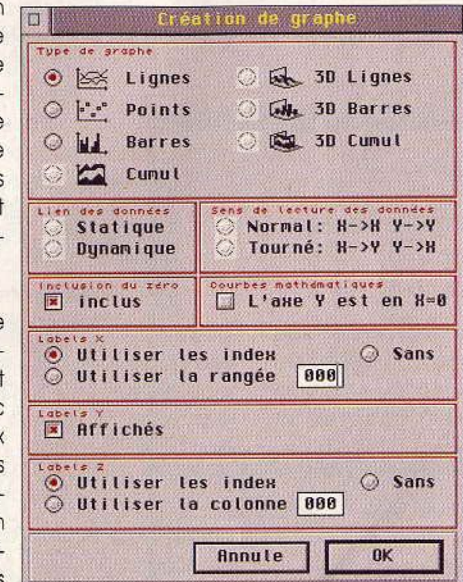
Il est également possible d'avoir des références multiples, de faire des calculs matriciels (calcul de toutes les cellules comprises entre un champ d'abscisses et un d'ordonnées).

Mais un des gros points de XXL est d'être multidimensionnel. Un tableur simple vous permettra de faire des calculs selon deux plans : l'abscisse et l'ordonnées. La multidimension de XXL rajoute encore quatre autres plans, soit six au total, ce qui est assez phénoménal.



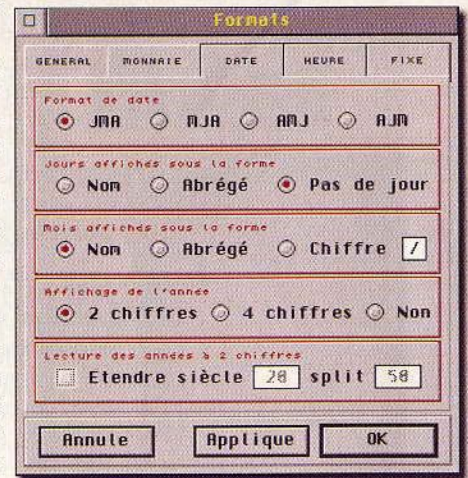
On pourrait se représenter alors la feuille de calcul comme un hexagone dont les cellules se rétrécissent vers le centre afin de garder un nombre identique de cellules par colonnes. Chaque cellule peut agir dans les six directions.

Vous avez compris, c'est extrêmement puissant et vite un casse–tête si on n'en maîtrise pas bien le principe. Là aussi, le fait d'écrire des formules dans une fenêtre à part et de pouvoir traiter des blocs entiers, permet de simplifier grandement les choses.




Certains se demanderont "pourquoi six dimensions et pas plus ?". La doc explique que six dimensions à 8 indices forment 262144 cellules soient 1 Mo de ram voire 4.75 Mo si chacune de ces cellules contient le nombre 123.

Avouez que là, ca commence à sérieusement "déposter". Si on songe qu'on n'utilise pas la multidimension simplement pour écrire 123, mais pour effectuer des calculs assez complexes qui vont générer des chiffres généralement conséquents, on imagine sans peine comment remplir les 14 Mo d'un FALCON..




Quant aux formats reconnus dans XXL, sachez qu'on y trouve les suivants :

- standard
- scientifique
- ingénieur
- monnaies
- pourcentage
- horaires
- fixe
- date

Ce dernier est assez étonnant puisqu'il est même possible de faire un calendrier perpétuel

## PRESENTATION

C'est certainement sur ce point que beaucoup d'ataristes vont craquer. En effet XXL possède un mini CALAMUS intégré qui permet de maquetter des pages avec du texte des cadres vectoriels, des lignes et surtout des tableaux et graphes issus de votre feuille de calcul.

Le principe est très simple. On fait un bloc sur la feuille de calcul de la partie à imprimer ou "grapher". On appelle la fenêtre de PRESENTATION et clique sur l'icône OUTILS TABLEUR. Trois boutons actifs apparaissent alors et il suffit de choisir celui voulu. Un simple clic transforme votre bloc en tableau, graphe ou camembert selon votre choix et le tout en vectoriel (qualité optimum). Il est bien sûr possible de retoucher votre nouvel objet tant sur sa taille globale que sur chaque partie séparément.

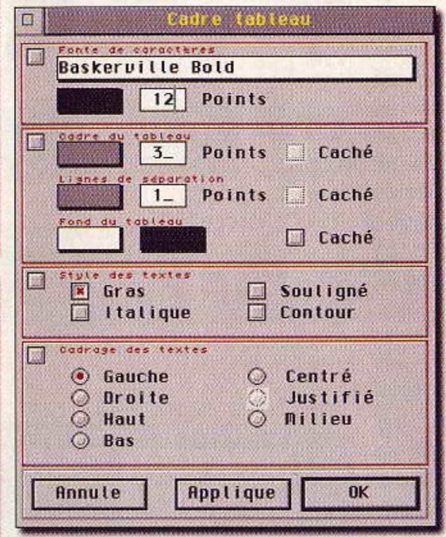
Pas mal de paramétrages sont à votre disposition comme le choix et la taille de la fonte, de la couleur et du motif du fond, du contour, des lignes, le cadrage des textes... D'autres sont en grisés et promettent des fonctions graphiques avancées pour le futur.

Une fois votre graphe, camembert ou tableau (2D pour le moment) terminé, vous pouvez donc l'agrémenter de texte ou graphisme vectoriel de base, mais suffisamment paramétrable pour avoir un joli résultat final à l'impression.

Par la suite, il sera même possible d'intégrer des graphismes bitmap.

Pour vérifier le tout vous avez même un zoom de 25% à 400% (un mode loupe serait le bienvenu dans une prochaine version).

A ce titre XXL imprime sous Speedo GDOS ou NVDI à partir de la version 3. Si vous avez au moins un NVDI 4 vous aurez même l'impression couleur contrairement à ce qui était écrit le mois dernier.

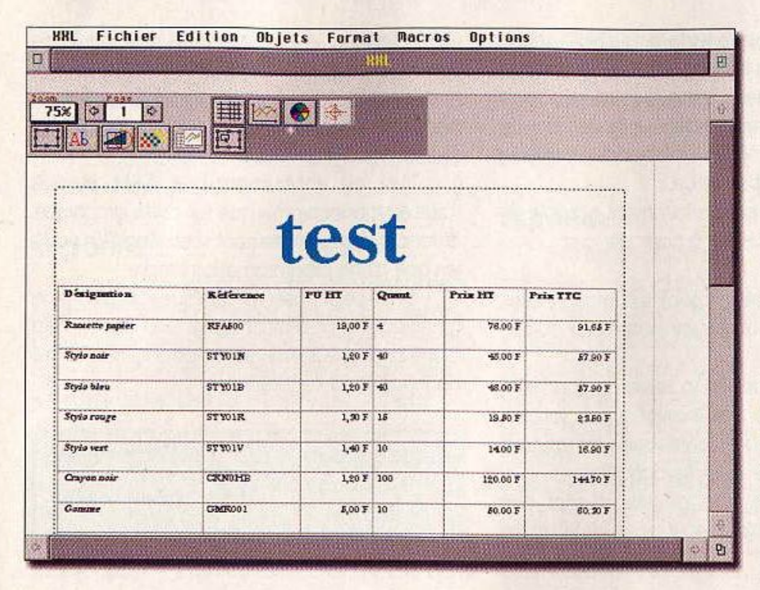



## TABLONS SUR XXL !

XXL est puissant, très intelligemment conçu, culotté même de par son concept et performant pour un prix dérisoire (390 F). En plus il est tout en français (doc et programme) et bénéficie d'une hot line bien que cette dernière me semble superflue pour l'utilisateur qui se plonge dans la doc, tant le principe est simple.

Je ne connais pas TEXEL qui s'annonce également comme un excellent produit (exportation HTML par exemple), mais XXL m'épate franchement. Enfin un tableur qui ose ne pas se référencer au standard MAC/PC et qui en plus le fait très bien. Je n'ai pas rencontré de bugs après des jours et des jours d'utilisation et ce sur toutes les machines en ma possession (FALCON, ST, TT, HADES).

Il est vrai que certaines fonctions gagneront à être développées (maquettage, liens dynamiques entre feuille de calcul et présentation, loupe...), mais je n'ai même pas besoin d'employer l'expression "pour une première version, c'est déjà énorme", la fin de la phrase se




suffit à elle seule puisqu'on n'a vraiment pas l'impression d'avoir affaire à une première version, mais à un réel tableur de haut niveau.

En plus les utilisateurs de cette version, peuvent envoyer leurs suggestions pour la version 1.5 qui sera gratuite pour tous les possesseurs des premières versions.

Les possesseurs de WENSUITE auront remarqué par ailleurs que le look de XXL est le même que ce dernier. Il n'y a pas que cela et XXL devrait s'intégrer par la suite comme composante du gigantesque intégré WENSUITE/XXL et ??? Non je ne le dévoilerais pas ici. Il faudra attendre. Sachez simplement que XXL n'est pas voué à n'être qu'un excellent tableur (ce qui est déjà remarquable), il sera bien plus encore par la suite.

A un dernier point : XXL est très rapide. Beaucoup plus que les tableurs que j'ai pu utiliser auparavant.

On retrouve ce qui nous fascine dans l'ATARI : l'optimisation de la programmation. Même avec un ST, XXL tourne à toute vitesse y compris avec des fontes vectorielles. De quoi épater plus d'un possesseur de PC.

La bureautique puissante existe bel et bien sur ATARI. Que ce soit avec le REDACTEUR 4+, les GESTION de LOGISOFT, PAPYRUS ou XXL aujourd'hui.

Arrêtons de nous flageller et utilisons ces fabuleux produits à notre disposition.

Godefroy de l'AUPEOU
tdmilieu@wanadoo.fr

**XXL**
tout ATARI
prix : 390 F
édité par OXO SYSTEM
en vente chez tous les revendeurs

premières impressions :
▶ le concept, le travail sur blocs, multidimentionnel, rapide, intégralement sous GEM, le prix

▶ Pas de liens dynamiques entre la feuille de calcul et le module de présentation, pas encore de gestion des images bitmaps.



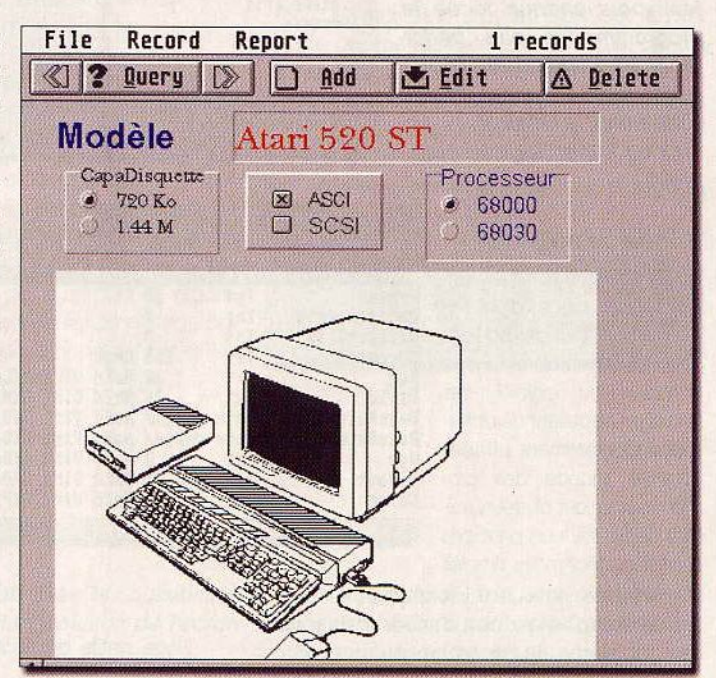
# TWIST II, le multimédia discret

***En général, les bases de données ne sont pas réputées pour être les programmes les plus ludiques. Plutôt austère au premier abord, Twist 2 révèle à l'usage beaucoup de possibilités, certaines parfois surprenantes.***

Commençons par la gestion des données. Les types de champs indispensables sont présents. On notera deux possibilités particulièrement efficaces. Les champs compressés permettent de limiter la place occupée, tout en autorisant des champs de grande capacité (30 K). Les champs calculés donnent quant à eux toute sa puissance à Twist, au travers de 48 fonctions. Quel que soit le type de champ, il est de plus possible de lui adjoindre une règle de validation : le champ ne sera accepté que si certaines conditions sont remplies.

On peut définir un nombre quelconque d'index, y compris sur des champs calculés. Par ce biais, il est possible de créer des index portant sur plusieurs champs.

Twist peut présenter les données de deux manières : en liste ou en formulaire. Dans les deux cas, la présentation est hautement paramétrable. Twist sait utiliser les fontes GDOS/Speedo/NVDI, et autorise la mise en couleurs. L'éditeur de formulaire est agréable et efficace, les habitués des environnements de développement visuel ne






seront pas dépaysés.

Dans cet éditeur, il est possible de lier des fichiers externes. Si les formats d'images (IMG et GEM) supportés ne sont pas extraordinaires, on notera avec beaucoup plus de surprise le déclenchement automatique de rapports, les fichiers textes, et même les sons (HSN, AVR, SMP, SND, IFF, WAV et VOC) ! Voilà qui devrait égayer les saisies fastidieuses.

Les possibilités de recherche sont efficaces et intuitives, avec en particulier la recherche d'un texte dans tous les champs simultanément. De quoi se constituer un petit Alta-Vista privé.

L'éditeur de rapport ne déparerait pas un outil professionnel. Un seul regret, l'impression utilise des pilotes en mode texte, adieu NVDI. Le fait de pouvoir générer les rapports sur disque compensera partiellement cette lacune, puisqu'on pourra ainsi les reprendre dans un traitement de texte. Le véritable intérêt des rapports est ailleurs, et réside dans leur puissance.

Il est par exemple parfaitement possible de générer des pages HTML à partir de Twist.

Qu'en est-il des possibilités relationnelles, c'est à dire l'utilisation conjointe de deux ou plusieurs fichiers ?

Si l'on peut qualifier la saisie de "partiellement" relationnelle (les manipulations sont un peu tordues, mais ça reste utilisable), les rapports sont de ce point de vue irréprochables.

Les possibilités d'import/export sont plus que correctes, mais surtout sont réutilisables. C'est d'ailleurs là un des points marquants de Twist. Tout, ou presque, peut être automatisé : critères de sélection, import/export, édition de rapports, mise à jour d'un fichier, suppression d'enregistrements.

Twist est entièrement sous GEM, aussi à l'aise en monochrome que sur carte graphique, et fonctionne parfaitement sous MagiC, c'est là le signe d'une programmation propre.

Si l'on peut observer quelques bugs mineurs (principalement d'affichage), Twist fait montre d'une belle robustesse, et l'on peut lui confier ses données en toute sérénité.

**Didier Briel**
ddc@imaginet.fr

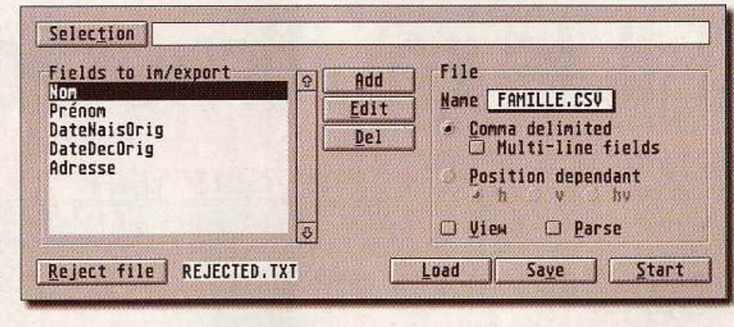



# Twist 2 par la pratique : fonctions d'import/export

***Lorsqu'on désire accomplir un ensemble de tâches, il peut être tentant de rechercher un programme répondant à tous les besoins. L'intégré paraît alors la meilleure solution. Parfois, cependant, on risque de vérifier l'adage : bon à tout, bon à rien. A l'opposé de cette philosophie, on peut retenir pour chaque tâche le programme le plus performant. Mais une question reste à résoudre : comment, à partir d'éléments hétéroclites, obtenir un "super" logiciel cohérent ?***

## Un mécano virtuel

Si les programmes utilisés sont les pièces d'un mécano, il nous faut des boulons pour les assembler. Dans le domaine du logiciel, ces boulons s'appellent des interfaces. Couramment utilisées dans le monde des programmes valant plusieurs millions de francs, leurs principes en restent néanmoins simples et applicables en toutes circonstances. A condition de connaître les points d'entrée et de sortie, rien n'empêche de connecter une machine à laver à un percolateur. Plus prosaïquement, nous allons voir comment utiliser Twist 2 comme un tube de colle virtuel.




```
Create   Edit   Delete   Options

Nom             Txt     30 Idx
Prénom          Txt     30
DateNaisOrig    Int      8
DateDecOrig     Int      8
Adresse         Txt    255 Cmpr
Rue             Txt     30 NoEd Virt C(Left(Adresse,Instr(Adresse,"\\")))
Ville           Txt     30 NoEd Virt C(MidStr(Adresse,Instr(Adresse,"\\")+
DateNaissance   Date dm2y4/ NoEd Virt C(DateVal(MidStr(Str(DateNaisOrig,"")
DateDeces       Date dm2y4/ NoEd Virt C(DateVal(MidStr(Str(DateDecOrig,""),
Age             Int      2 NoEd Virt C(DateDecOrig==30000101 ? DateYDiff(T
Vivant          Int      1 NoEd Virt C(DateDecOrig==30000101)
Calapt          Txt    255 NoEd Virt C(Prénom+" "+Nom+",,"+Rue+",,"+Ville+
```

Notre petite application utilisera trois éléments logiciels. La généalogie de monsieur Dupond est gérée avec Family Tree (FT), qui le satisfait, mais il lui manque certaines fonctions, comme l'âge des personnes. Ces calculs seront donc effectués dans Twist. Il serait agréable d'avoir les coordonnées des personnes (vivantes, bien entendu) dans un agenda. Les données de Twist seront donc exportées dans CALAPT.

## Exportez...

Comment exporter les données depuis FT ? Choisissons d'abord les champs désirés. Nous nous contenterons des noms et prénoms, dates de naissance et de décès, ainsi que des notes complémentaires, les adresses des personnes vivantes étant stockées dans celles-ci. Le format d'export sera un format délimité, parfois appelé CSV (Comma Separated Value) : les champs textes sont encadrés de guillemets, les champs séparés par des virgules. Lorsqu'une date de décès n'est pas renseignée, nous utiliserons le 01/01/3000. Le caractère de saut de ligne sera utile pour décomposer les

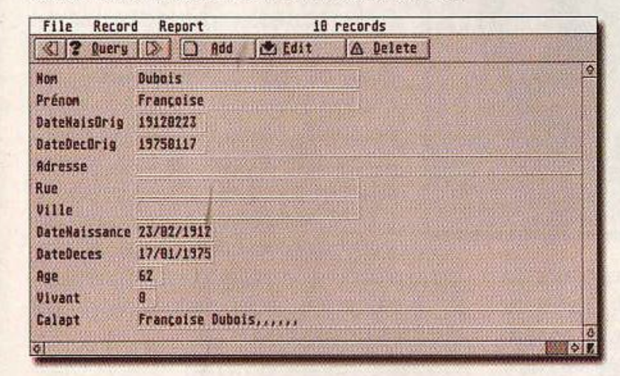
adresses. Il ne reste plus qu'à choisir Fichier/Export, tout sélectionner, choisir le format délimité, et appuyer sur OK. Le fichier obtenu a la forme suivante :

"Dupond","Jean",19610116,30000101,"245 rue des Lilas\Dupondville"

## Importez...

Comment importer ces données dans Twist ? Il faut d'abord créer une structure d'accueil, qui correspondra aux données à gérer. Nom et Prénom seront des champs caractères, les dates des entiers sur 8 chiffres, et l'adresse un champ de 255 caractères compressé. Depuis notre fichier FAMILLE, il suffit ensuite d'appeler Record/Import, de choisir le nom du fichier et le format Comma delimited. Ces réglages effectués, sauvons notre définition d'interface (Save), celle-ci pourra être réutilisée chaque fois que nous en aurons besoin. Appuyons sur Start... et le miracle s'accomplit.

Pour l'instant, nous n'avons cependant pas grand chose de plus que dans FT. C'est là où Twist va révéler toute sa puissance : les champs calculés. Ceux-ci sont des champs virtuels, qui ne prennent aucune place sur le disque, et sont remis à jour chaque




fois que les données auxquelles ils se réfèrent sont modifiées. La Rue et la Ville sont extraites de l'Adresse grâce au caractère de saut de ligne défini dans FT. Les dates sont remises dans le bon sens, puis converties en vraies dates (ce qui nous permettra d'effectuer des calculs) grâce à la fonction DatVal. Ainsi l'Age est la différence entre soit aujourd'hui (pour les personnes vivantes), soit la date du décès. Enfin le fait d'être vivant est déterminé simplement : c'est le fait d'avoir une date de décès au premier janvier 3000.

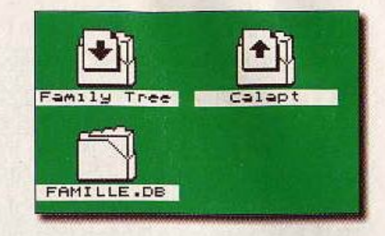
## Exportez...

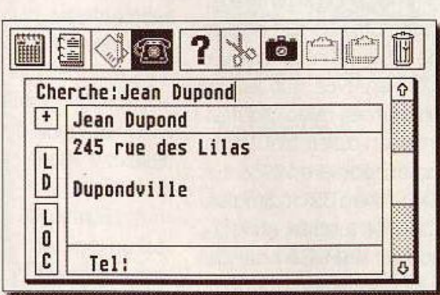
Tout est en place pour présenter agréablement nos données. Reste à les exporter dans CALAPT. Et là, ce n'est plus tout à fait aussi simple. CALAPT importe trois formats : ASCII standard, PORTFOLIO et SGBD, qui autorise plusieurs variantes. Les deux premiers formats sont verticaux : les champs sont tous




sur des lignes différentes. Twist saurait les gérer, grâce à l'option Position dependant. Malheureusement, ceux-ci sont variables (le nombre de champs n'est pas fixe), ce qui n'est pas facilement exploitable. Le troisième paraît plus allèchant, puisqu'il accepte les champs séparés par des virgules. C'est presque le format que nous avons utilisé en import, mais seulement presque. Le problème ? CALAPT ne reconnaît pas le délimiteur ", et le considère comme faisant partie du texte.

Comment s'en sortir ? Puisqu'aucun format prédéfini ne convient, nous allons donc fabriquer le nôtre, toujours grâce à un champ virtuel, que nous appellerons Calapt. Prénom + Nom ne font qu'un seul champ, nous les accolons donc, en les séparant par un espace. Les autres champs sont séparés par le nombre de virgules nécessaires, en fonction de l'ordre attendu par CALAPT. Il suffit ensuite d'appeler la fonction




Export, de choisir Position dependant, de ne garder qu'un seul champ (Calapt), de sélectionner les enregistrements (Vivant==1) et de choisir le fichier d'export. Avant d'appuyer sur Start, n'oublions pas de sauver la définition d'export (Save). Pour importer le résultat dans CALAPT, cliquer dans le ?, choisir Importer, Annuaire, format SGBD, avec séparateur de champ Comma et séparateur d'enregistrement CR.

Afin d'avoir un environnement agréable, il ne nous reste plus qu'à installer les trois icônes sur notre bureau, avec Install icon. Voilà, notre application virtuelle est en place.

## Un dernier truc

Lorsqu'on veut réutiliser un format d'import/export, la fonction Load de Twist ne marche pas toujours. Qu'à cela ne tienne, les définitions sont heureusement sauvées dans des fichiers textes, comme vous pouvez le constater avec le fichier FAMILLE.EO. Rien n'empêche alors de les modifier avec un simple éditeur, ou même de les créer avec un programme externe !

N'hésitez pas à me contacter pour toute question relative à Twist 2.

**Didier Briel**
**ddc@imaginet.fr**



# EUREKA !!!

***Eurêka est un logiciel qui permet de tracer des fonctions, en 2 et 3 dimensions, un peu comme sur les calculatrices graphiques modernes mais avec les possibilités offertes par la haute résolution de l'écran de l'ordinateur.***

***Ce logiciel est une oeuvre de François Le Coat dont voici une petite interview réalisée par email.***



## L'INTERVIEW

**Peux-tu te présenter, âge, profession,**

J'ai 31 ans, je suis enseignant en Électronique et Informatique Industrielle. Je suis aussi en train de conclure une thèse en Architectures Électroniques et Vision par Ordinateurs. Outre la programmation sur ATARI, je m'intéresse à l'image de synthèse et à la musique (je suis guitariste). Je suis depuis longtemps passionné par l'informatique, puisque j'ai eu un ZX81 en 1982, sur lequel Eurêka a commencé à germer, avec d'autres jeux que je programmais en assembleur. L'un des derniers programmes réalisé en 1986 sur mon ZX calculait PI (3.14...) avec 32 décimales. Je l'ai porté sur mon 1040 et, surprise, ça tournait 10 fois plus vite que sur un PéCé haut de gamme ...

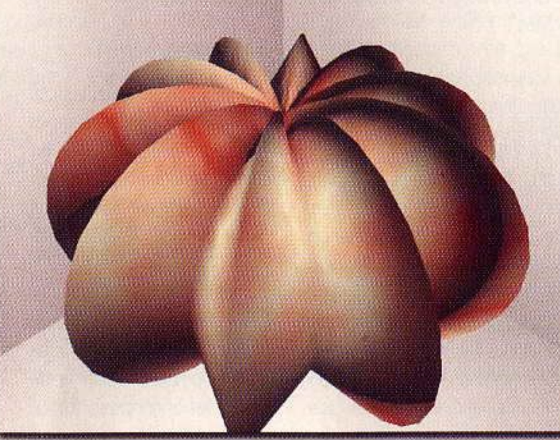
**Depuis combien de temps possèdes-tu un atari ?**

Depuis 86, mon ZX était dépassé, j'ai rencontré des ATARIstes passionnés. J'ai craqué pour un 1040 STf. J'ai eu par la suite un MEGA STe 4, un FALCON030 (que j'ai toujours) puis un HADES 060. Ma motivation pour ces machines a toujours été de voir tourner plus vite Eurêka.

**Tu as maintenant un hades 60, es-tu content de cette machine, quand l'as-tu acheté, si c'était à refaire le rachèterais-tu ?**

Avant l'HADES j'utilisais les ATARI pour apprendre à programmer le C et l'assembleur. Depuis, grâce à la puissance qu'il offre, je suis un peu plus devenu utilisateur. Je réalise des images de synthèse avec Persistence Of Vision, EB_MODEL et Eurêka qui devient de plus en plus ouvert. Je suis l'un des premiers en France à avoir eu un HADES (Juin 96). Je l'ai acheté sur un coup de tête après avoir lu une annonce dans KEYBOARDS. A l'époque, il m'a fallu beaucoup de persévérance pour le configurer.

Le FALCON est d'une telle convivialité, qu'il a fallu un certain temps pour que j'utilise pleinement l'HADES. Avec N.AES actuellement, c'est une configuration très stable et pratique. Si c'était à refaire, actuellement j'achèterais un MILAN, mais il n'a pas, semble-t-il, la potentialité d'un HADES 060.



**Pourquoi Eureka ? Son histoire**

Eurêka est un logiciel qui m'avait impressionné sur PéCé au même titre que Mathematica sur Macintosh. J'avais très souvent besoin de tracer des courbes. Les calculatrices graphiques n'existaient pas. Je me rends compte actuellement que je fais avec Eurêka ce que fait le haut de gamme des calculatrices. A l'époque, ce genre de logiciel n'étaient qu'à la portée des gros budgets et sur d'autres plates-formes.



**Avec quel langage est programmé eurêka ?**

Eurêka comme tous les programmes qui vont avec, sont programmés en langage C et en assembleur. Je me suis en plus débrouillé pour que mon programme soit portable, et je peux actuellement indifféremment le compiler avec PURE C ou GCC. C'est-à-dire que pour le C ça ne pose pas de problèmes, mais pour l'assembleur, GCC et PURE C ont des syntaxes différentes. C'est bien, car avec le GNU CC actuel (2.8.1) la compilation supporte jusqu'au processeur 68060. J'attends un peu qu'un éditeur produise une version sérieuse de compilateur C pour prendre la relève du fameux PURE C 1.1. Mais les nouvelles machines sortent, sans prévoir avec quoi on va les programmer.

**Peux-tu expliquer le numéro de la version ?**

Eurêka possède depuis le début un numéro de version 2.12. Il n'y a que la date de publication (release) qui change. Pourquoi ? Archimède qui a poussé le célèbre EUREKA !! est né en 287 av. JC et est mort en-212. L'écriture d'Eurêka ayant débuté en Février 87 (02/87) le numéro de version est 2.12. Rien qu'en voyant la boîte de dialogue d'accueil on apprend subliminalement la vie de ce très ancien mathématicien qui résistait à l'envahisseur Romain.

**Tes projets ?**

Eurêka ça fait plus de 10 ans ... C'est le projet d'une vie ! A part ça j'espère écrire une thèse sur mon HADES. LateX semble tout indiqué pour cela, mais je pencherais plutôt pour la convivialité de PAPYRUS.

**Un mot pour conclure ?**

Il paraît que je fais partie de l'underground du monde ATARI. La production de Freewares et de Sharewares de qualité est de plus en plus active. Grâce au développement des émulateurs (dont STonX duquel chacun peut avoir les sources) notre environnement devient ouvert. Les nouvelles machines assurent la relève d'ATARI Corps. Il y a de la place pour tout le monde, et je suis donc très à l'aise dans cette informatique à l'écart des grands



standards.

## Vue d'ensemble

Eureka permet de tracer des courbes en 2D, en 3D, de les sauver aux formats Gem, Img, Ebs, 3D2,... de les imprimer. C'est dans l'entrée impression du menu que l'on peut fixer le type de métafiles. Il peut aussi travailler, en import comme en export, avec des listes de valeurs.

Eureka est en évolution constante, une version par mois sur le site internet de l'auteur : http://www.ief.u-psud.fr/Tecoat. Je parlerai ici de la version de juillet 98. L'archive comprend le programme, des accessoires (dont un pour faire des copies d'écran), une documentation HTML en français et en anglais, des exemples, des modules pour Gemview pour sa version complète. Dans la version light, (sur une prochaine disquette ?) il n'y a que le programme et les exemples mais le tout tient sur une simple disquette double densité. Eureka connaît la plupart des fonctions usuelles : puissance, exp, ln, trigonométrie, FFT (les habitués reconnaîtront),... et sait analyser une expression qui contient une suite de fonctions élémentaires. C'est d'ailleurs une des difficultés de ce genre de programmes : analyser une expression mathématique et s'assurer qu'elle est correcte (parenthèses, nombre d'argument,...). Vous pouvez consulter le menu help pour avoir la liste des fonctions reconnues. La documentation en français est un peu succincte, n'hésitez pas à lire le fichier historique en .UPL .

## Configuration minimale

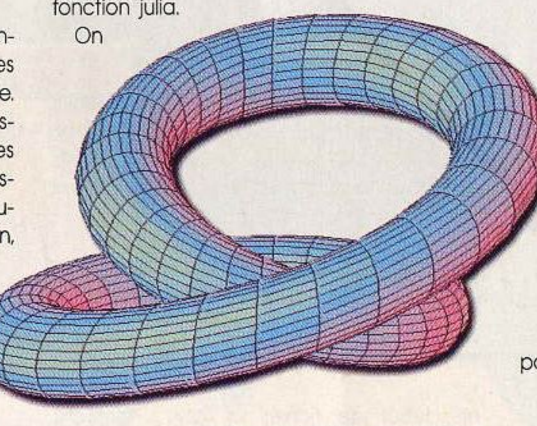
Eureka fonctionne sur toute machine Atari et compatibles avec au moins un mega de mémoire. Il doit marcher en moyenne résolution mais la haute résolution, ou plus avec une carte graphique, permet d'obtenir des tracés plus fins. Pour un joli rendu des surfaces en 3D (Zbuffer,...) il faut au moins 256 couleurs. Enfin pas de problème avec N.aes. Il est possible, à l'aide de l'accessoire record, qui permet d'enregistrer une séquence à la souris, d'obtenir une petite démonstration du logiciel. Gdos ou Speedo ou Nvdi est nécessaire pour la gestion des métafiles et de l'impression. Celle-ci permet d'obtenir des sorties couleurs testées avec succès sur une Hp et une Epson color 500.

Avant de tracer une courbe, il faut définir le type d'axes et le type courbe, cela peut paraître obscure pour un néophyte mais pas pour quelqu'un qui a déjà utilisé une calculatrice graphique ou un logiciel de ce genre. Si vous oubliez cette étape, le logiciel vous rappellera à l'ordre.

## 2D

Vous pouvez travailler en coordonnées cartésiennes (x, y) ou en coordonnées polaires (r, t). Vous pouvez tracer des courbes du type y en fonction de x ou bien x et y en fonction de t. Il y a aussi le mode image avec lequel on peut tracer des fractales grâce à la fonction julia.

On



peut exporter le tracé en GEm ou en IMG. Ainsi il est possible de récupérer une courbe pour l'inclure dans un texte sous LaTeX. On en parlera bientôt dans série d'article sous LaTeX.

## 3D

Vous pouvez travailler en coordonnées cartésiennes (x,y,z) ou en coordonnées cylindriques (r,t,z) ou en coordonnée sphériques (r,t,p). C'est donc un logiciel très complet pour les types de tracés. Vous pouvez en plus déplacer le point de vue et faire tourner la surface. Plusieurs types de rendus sont possibles, le simple mode filaire, un mode mode facette avec ou sans maillage et un mode Z-buffer.

Les plus exigeants pourront même utiliser l'export vers Eb Model. L'archive contient un répertoire de formules donnant des résultats surprenants en 3D. N'hésitez pas à les regarder. Chargez-en une, en précisant son type, une formule, par exemple en coordonnées sphérique apple.fmu. Allez dans le menu courbe tracer et suivez les différentes boites de dialogues. C'est là un des défauts d'Eureka : l'interface est sommaire et la documentation légère et ne tient pas compte des dernières améliorations

## Animation

L'accessoire SCR_DUMP permet de faire des copies d'écran au format IMG, incompatible avec les cartes graphiques, et au format PPM, lisible par Gemview. Le programme IMGSHOW sait relire les IMG de SCR_DUMP et il est alors possible de créer des petites animations. Choisissez une courbe 3D, le tore par exemple. Faites-lui subir 10 rotations avec DUMP, lancez le IMGSHOW et alors il chargera les images à la suite, vous avez une petite animation.

## Avenir

Dans la version d'août 98 d'Eureka, vous pourrez interagir non plus sur la surface elle-même mais sur un cube pour aller plus vite mais surtout vous pourrez profiter d'un rendu Gouraud beaucoup plus beau que le Z-Buffer (256 couleurs sont alors un minimum).

Les plus
Fonctionne sur toute la gamme, complet pour les tracés, rendu en 3D, export gem

Les moins
Interface, pas de documentation détaillée, pas de version copro pour le moment

Récompenser l'auteur
Pour le moment ce logiciel est shareware. Son auteur demande comme contribution, soit un logiciel shareware de votre création, soit pour les non-programmeurs un chèque de cent francs.

En ce qui concerne la documentation, comme ce n'est pas un logiciel commercial et que l'auteur n'a pas trop de temps, la documentation n'évolue pas. Y-aurait-il un volontaire pour écrire une documentation complète ?

Nicolas de GRANRUT
nicolas.degranrut@wanadoo.fr




# Qu'est ce que Latex ? (5)

***Nous allons aborder ce mois-ci un domaine où LaTeX excelle : les textes scientifiques. L'approche est totalement différente de Formula, mais le résultat est meilleur. Les plus curieux pourront regarder l'image créée par LaTeX en 360 DPI sur la disquette.***

## Les deux niveaux

Il y a deux niveaux pour les formules, soit à la suite du texte, soit sur une nouvelle ligne. Dans le premier cas on met la formule entre $, dans le second entre $$. Un exemple :

```
\begin{document}
On considère la fonction $
f(x)=\sin(x) $.
On considère la fonction $$
f(x)=\cos(x)
$$
\end{document}
```

Que remarque-t-on ? D'abord l'usage du style italique pour les formules, ensuite la formule entre $$ est centrée. Examinons ce que l'on peut faire de beau. Une fois encore l'espacement entre caractères et mots est automatique. On peut utiliser, en mode mathématique, et pour obtenir un espace moyen et important. Regardez par exemple : $1+2=3 2+3=5 3+4=7 . $

$$\lim_{n \to \infty} \sum_{k=1}^{n} f\left(a+k\frac{b-a}{n}\right) = \int_a^b f(t)dt$$

## Indice, exposant

Utilisez le caractère _ pour mettre, en mode mathématique uniquement, un caractère en indice et ˆpour l'exposant ; pour mettre plus de caractère, mettez le texte entre accolade. Exemple :

```
\begin{document}
On considère le polynôme $
P(X)=a_0 + a_1 X + a_2 X2
+\cdots+ a_n Xn̂ $.
On considère le polynôme
$$ P(X)=a_0 + a_1 X + a_2 X2
+\cdots+ a_n Xn̂
$$
\end{document}
```

Que remarque-t-on ? les indices entre simple $ sont plus petits, car plus adapté au mode texte. On peut forcer l'usage de caractère de taille formule avec la commande placée juste après le$. Ainsi avec Qed, j'ai modifié le latex.krz pour obtenir en tapant d 'esc'.

## Les fractions

C'est la commande \frac{numérateur}{dénominateur} qui crée les fractions ; la taille du trait de fraction est ajustée automatiquement, la taille des caractères dépend du mode $ ou $$. On peut faire des fractions de fractions.

Par exemple ;

```
$$
\frac{1}{\frac{4}{3}} =
\frac{3}{4}
$$
```

## Les fonctions usuelles

On peut les afficher en caractères droits, ainsi on dispose des fonctions \cos, \sin, \tan ,\exp ,\ln ,\sqrt pour la racine carrée. Il est très facile d'en programmer d'autres, en ajoutant en début de fichier la ligne : \def\ch{ \mbox{ ch}}

On dispose ainsi de la fonction \ch (cosinus hyperbolique).

## Lettres grecques

Vous pouvez utiliser tout l'alphabet grec, en mode mathématique, en utilisant leur nom :\alpha ,\beta ,\gamma, ..., \omega pour obtenir les majuscule, mettez une majuscule : \Delta,..., \Omega

## Les symboles

Vous disposez de nombreux symboles avec LaTeX.

Par exemple les quantificateurs. Ce sont les fameux "quelque" "soit".

Il existe également : \forall et \exists. Il y a de nombreux caractères spéciaux dédiés aux formules sous LaTeX : des flèches simples ou doubles et dans toutes les directions : \rightarrow, \uparrow, \nearrow, \leftarrow,... ; les symboles pour l'union \cup, l'intersection \cap,... Le plus simple est de consulter le fichier de documentation lkurz. Nous avons vu dans un précédent numéro comment le visualiser ou l'imprimer, pour les découvrir.

## Sommes et intégrales

On dispose de symboles pour les sommations et pour les intégrales ;

la syntaxe est identique : \sum_{} {̂} , par exemple :

```
$$
\sum_{k=1} n̂ k =
\frac{n(n+1)}{2} \quad
\sum_{n=1} {̂\infty}
\frac{1}{n2} = \frac{\pi2}{6}
\quad
\int_01 t2 dt =\frac{1}{3}
\quad
\int _{-\infty} {̂\infty} e{̂-t2}
dt = {\sqrt{\pi}}
$$
```

## Une formule complète

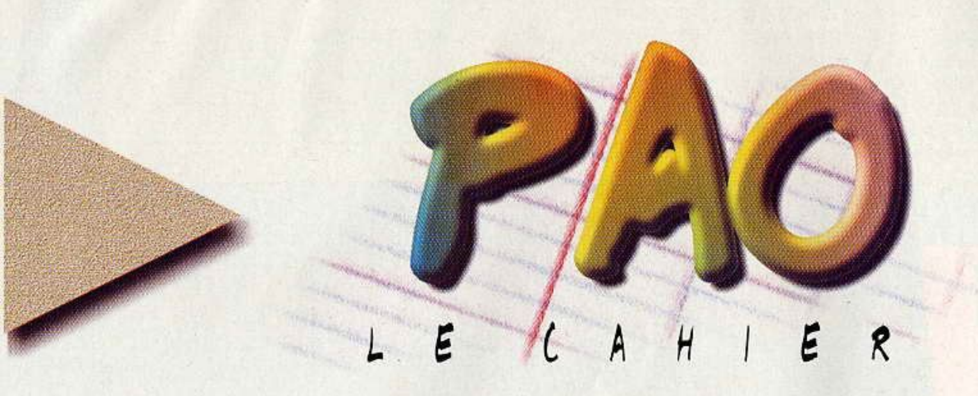
Vous pouvez maintenant commencer à coder des formules un peu plus complètes, par exemple :

```
$$
\lim_{n \to \infty} \sum_{k=1}n̂
f \left(a+k
\frac{b-a}{n}\right)=\int_ab
f(t)dt
$$
```

L'emploi de \left et \right devant les délimiteurs (,[,|,\{ permet d'adapter automatiquement la hauteur de ceux-ci. Tout \left doit être fermé par un right. Si vous désirez obtenir une seule ( par exemple, fermez avec \right. Nous continuerons la découverte de l'usage scientifique de LaTeX le mois prochain et l'on verra comment inclure un dessin. En attendant, j'attends vos remarques, questions,... à :

**Nicolas de GRANRUT**
**nicolas.degranrut@wanadoo.fr**






## DIGITAL LAB

Une nouvelle version de DIGITAL LAB vient de sortir. Au menu pas mal d'ajouts dont de nouveaux effets.

Plus d'infos prochaînement.

GdM

# CALAMUS : l'interview

***Ulf DUNKEL est le gérant de la société INVERS SOFWARE VERTRIEB. Cette dernière s'occupe du développement ainsi que de la distribution européenne de CALAMUS SL. CALAMUS étant en plein renouvellement (arrivée de CALAMUS XL fonctionnant sur ATARI et MAC, sortie de CALAMUS PUBLISHER 2 pour PC), il nous est apparu intéressant de faire le point sur les perspectives de ce logiciel encore inégalé.***

## MARKETING

### Comment CALAMUS peut-il se battre médiatiquement contre des géants comme X-PRESS ?

Ulf DUNKEL : La société INVERS SOFTWARE VERTRIEB basée à Lönningen (Allemagne) est depuis le printemps 1997 le distributeur exclusif pour l'Europe entière.

Avec notre réseau de distribution qui comporte un distributeur unique pour chaque pays important en Europe, nous nous occupons d'approvisionner les utilisateurs de CALAMUS en nouveautés.

CALAMUS SL a un important cercle d'utilisateurs en Allemagne, ils sont fidèles et se réjouissent de recevoir nos mailings les informant des nouveautés.

Nous voudrions les saluer, lorsque nos distributeurs dans un futur proche informeront leurs clients par mailing. Les magazines informatiques, comme ST MAGAZINE en France, informent également des nouveaux modules et ajouts de la version SL.

Si QUARK XPRESS est un géant, on peut se battre ailleurs. C'est un fait établi que Quark a beaucoup de professionnels qui l'utilisent, car tout le monde possède Quark. A l'inverse, la majorité des utilisateurs de Quark, n'aime pas leur programme. La politique de mise à jour et la protection de Quark montre une fois de plus que les utilisateurs ne comptent pas pour eux.

Les utilisateurs de CALAMUS aiment leur programme et ne peuvent s'en passer une fois qu'ils y ont goûté. C'est une chose très importante, car Quark devient maintenant de plus en plus cher.

CALAMUS peut fonctionner sur MAC ou PC avec MAGIC. Cela fait que beaucoup d'anciens utilisateurs de la période 1992/93, passés depuis sur d'autres plates-formes, reviennent de Quark ou autre vers CALAMUS.

### Combien d'utilisateurs dans le monde se servent de CALAMUS SL ?

Le compte miraculeux est impossible de façon assez compréhensible. Nous savons que 10 000 licences ont été vendues, mais nous pouvons à l'heure actuelle à peine imaginer combien d'acquéreurs sont encore actifs.

D'un autre côté ce calcul ne tient pas compte des copies pirates qui sont sur le marché.

### Ce nombre est-il en augmentation ?

Nous pouvons voir à partir de quelle version, CALAMUS est mis à jour.

Après le "blanc" de la période où DMC était "out" et en 1995 lorsque les droits de CALAMUS ont été rachetés par MGI au Canada, les ventes étaient en baisse.

Les clients ne savaient pas ce qui allait se passer avec "leur" "CALAMUS. Quant à ceux en dehors de l'Allemagne, ils n'avaient aucune information sur les nouvelles versions (SL 95, MAGIC MAC 95, SL 96).

Depuis que nous avons repris la distribution, nous avons pu stopper cette baisse et inverser la vapeur. Aujourd'hui le nombre de calamusien "actifs" est à nouveau en hausse.

### Comment ont réagi les "calamusiens" au redémarrage du développement de CALAMUS SL ?

Le retour de nos premiers mailings et premier communiqué" de presse en 1997 a été subjuguant. Nous avons reçu un très grand nombre de courriers de remerciements d'utilisateurs de CALAMUS qui se réjouissaient que leur fidélité envers CALAMUS soit récompensée. Nous avons maintenant repris les contacts avec les utilisateurs.

Nous faisons trois ou quatre mailings dans l'année et participons à bon nombre de salons en Europe : ATARI MESSE, ATARI SHOW Neuss, MAC WORLD EXPO, FORUM DES APPLICATIONS ATARI et TOS 4 YOU.

Les prochains salons permettront de montrer les nouveaux développements de CALAMUS. Nous serons ainsi à l'ATARI MESSE de Neuss (3 & 4 octobre 1998) et le quatrième FORUM DES APPLICATIONS ATARI (5 & 6 Décembre 1998).

### Quels sont les pays où CALAMUS est le mieux implanté ?

Il y a l'heure actuelle six versions de CALAMUS SL : Allemande, Française, Anglaise, Tchèque, Néerlandaise et Espagnole. Ca c'est pour les distributions dans la langue du pays, mais nous avons aussi des distributeurs en Scandinavie, Grande-Bretagne, Pologne et Italie.

Les autres pays sont les bienvenus. Nous n'avons, par exemple, aucun problème pour faire un CALAMUS en Islandais si nous trouvons à nouveau une poignée d'utilisateurs intéressés.

### Comment vois-tu le futur de CALAMUS ?

Je le vois très positif. CALAMUS SL, l'aurochs CALAMUS, vit, croît et devient meilleur chaque jour. Il reste encore dans pas mal de domaines inégalés. C'est un grand intégré de PAO, disponible sans aucun problème pour tous les ATARI, mais aussi sur MAC et PC à l'aide des émulateurs TOS.

En outre, l'HADES et le MILAN, les "champions du TOS", sont deux solutions rapides et très compatibles. Cela donne beaucoup d'espoirs pour la suite de CALAMUS.

Fin 1998, MGI sortira la nouvelle version PC intitulée MGI CALAMUS PUBLISHER v 2.0. L'interface



n'aura plus rien à voir et sera semblable à celle de MICROSOFT-WORKS. Il possédera pas mal de nouveautés par rapport à la précédente version. C'est une chose très positive. Ainsi la plate forme CALAMUS se propagera davantage.

**Y a-t-il des grosses sociétés qui travaillent avec CALAMUS et lesquelles ?**

Nous savons qu'il y a de grosses sociétés et ateliers de création graphique qui travaillent sur CALAMUS.

La majorité de la clientèle est composée de petits et moyens ateliers de création, de créatifs et de semi-professionnels qui ont trouvé dans un CALAMUS un outil de PAO de haut niveau à très bas prix.

## PROGRAMME

**Le look de CALAMUS va-t-il évoluer dans les prochaines versions ?**

Ah oui ! Cela l'a déjà été très fortement. Le temps des vieilles boîtes de dialogue est loin derrière. L'interface de CALAMUS SL est très fortement retravaillée et comporte maintenant des boîtes de dialogue modernes. On peut sous MAGIC avoir des boîtes en 3D, il y a maintenant de jolis "popups", radio boutons et même des potentiomètres que l'on ne trouve habituellement que sur des logiciels MIDI.

Dans la mise à jour d'Août, tous les dialogues fonctionnent avec le clavier. Cela donne encore plus de souplesse d'emploi.

Par contre le principe de l'interface de CALAMUS avec les icônes et le principe génial des macros restera. Il n'existe pas d'interface plus rapide pour la prise en main d'un logiciel aussi complexe que CALAMUS.

**Quelle seront les grandes lignes de CALAMUS XL ?**

CALAMUS XL sera fait de telle sorte qu'on puisse l'installer directement depuis le cd sur un MAC, sans se préoccuper de MAGIC MAC, NVDI etc.

CALAMUS XL est l'ouverture suivante de CALAMUS SL vers le MAC. Le bureau de CALAMUS n'existera plus et les icônes seront enfin en fenêtre. Pas mal de modules optionnels seront en série dans CALAMUS XL et il permettra de travailler dans plusieurs formats comme le TIFF, le JPEG, le GIF, le RTF, l'EPS, le Postscript...

Il y aura également un nouveau manuel.

**Le système vectoriel sera-t-il modifié ?**

Nous conservons pour le moment le système vectoriel de CALAMUS SL. La prochaine version PC comportera un nouveau moteur vectoriel. Ce dernier devrait être également porté sur SL.

Cela résoudra pas mal d'anciens problèmes.

**Va-t-on pouvoir dépasser la limite des 32000 pixels ?**

Cette limite est un problème mentionné fort à-propos. Quand nous aurons le nouveau système vectoriel, ce problème n'existera plus. Nous pourrons enfin travailler directement dans des grands formats et flasher du Din-a1.

**CALAMUS SL va-t-il enfin pouvoir travailler transparence à l'écran en dehors des résolutions monochromes et TT HAUTE ?**

La notion de transparence est à l'étude pour CALAMUS XL.

Nous voulons un nouveau module de transparence. Il fonctionnera de façon à ce qu'on puisse dire d'une image "de 0% à 10%, la couleur de fond doit être transparente et le reste opaque".

Cela va générer des possibilités extraordinaires pour la créativité et la production.

**Va-t-on avoir un module TRANSPARENCE comme sur la version PC ?**

Ce module n'a aucun intérêt pour CALAMUS tant que l'on travaille directement dans CALAMUS. Les programmeurs danois l'ont créé pour remplacer des tas de fonctions venant de l'ATARI et intransposables sous Windows.

Windows ne peut pas rendre la transparence de CALAMUS . C'est pourquoi il a fallu inventer un nouveau module pour pouvoir retrouver cette partie de CALAMUS.

**Qu'en est-il de CALAMUS MAC ?**

Cette question est très souvent demandée. Nous ne porterons pas CALAMUS SL sur MAC. Il y a plusieurs raisons à cela :

1) Le portage prendrait beaucoup de temps et coûterait de l'argent. Cela nécessiterait un an ou plus. Pendant ce temps CALAMUS SL n'évoluerait pas. Ce serait du temps perdu

2) Les MAC vont de plus en plus vite. Les premier UMAX-POWERMAC à 400 MHZ vont arriver. MAGIC MAC est optimal avec la nouvelle version de MAC OS et permet de lancer CALAMUS SL sans problème. CALAMUS XL aura aussi besoin de MAGIC MAC pour tourner sur MAC.

Ensuite nous prenons un autre chemin pour CALAMUS SL : "les chaussures avec lesquelles je vais, sont dans mon ventre". Cela veut dire que MAGIC MAC (ou tout ce dont nous aurons besoin) sera intégré dans CALAMUS.

Les utilisateurs n'auront pas à se soucier de savoir s'ils peuvent installer CALAMUS XL sans problème de compatibilité sur MAC. Celui-ci s'adaptera automatiquement.

3) Nous pouvons ainsi continuer en parallèle la version SL pour les utilisateurs du TOS et que ceux qui préfèrent travailler avec CALAMUS SL sur PC.

**Y aura-t-il une parfaite compatibilité de fichiers entre CALAMUS SL et CALAMUS PUBLISHER ?**

Il y a une différence entre la conception de CALAMUS SL/XL et CALAMUS PUBLISHER 2.

Les formats sont très différents. Le chef de projet SL, Michael MONSCHEUER a mis en chantier un nouveau convertisseur de document afin que les documents issus de CALAMUS SL puissent être chargés dans CALAMUS PUBLISHER 2.

Parallèlement à cela, nous devons lancer un convertisseur dans le sens inverse (CP2 vers SL).

Naturellement il y aura de la perte. CALAMUS PUBLISHER ne peut pas reconnaître les blocs esthétiques de CALAMUS SL. A l'inverse, il peut charger des fontes TRUE TYPE et UNICODE que CALAMUS ne reconnaît pas.

Ces problèmes ainsi que d'autres doivent être recensés et résolus.

Nous savons par ailleurs que beaucoup d'utilisateurs travaillent avec les deux versions. C'est très important pour nous que l'échange de document puisse s'effectuer sans problème.

**Quelles seront les différences entre les deux versions ?**

J'ai déjà répondu plus haut. La grande différence réside dans le fait que CALAMUS PUBLISHER aura une interface conforme à WINDOWS. Il n'y aura plus les panneaux d'icônes de CALAMUS SL. L'utilisateur perdra beaucoup en rapidité de travail.

CP2 a besoin de menus popups de contextes s'ouvriront avec le clic droit de la souris. Nous nous penchons sur un portage de ce principe sur la version SL, mais il y a un problème, certaines fonctions ne se visualisent pas.

De toute façon CALAMUS PUBLISHER 2 est toujours en développement et tant que nous n'en aurons pas un sous les yeux nous ne pourrons pas dire grand chose.

**Pourquoi l'affichage 3D ne marche pas sous N_AES ?**

CALAMUS SL a son propre système graphique. Le look 3D était une des premières revendications et ne marche pour le moment que sous MAGIC. Les développeurs se sont concentré sur MAGIC, MAGIC PC et MAGICMAC qui sont des systèmes très représentés en Allemagne.

Naturellement, les autres systèmes y auront droit. Avec les grosses ventes du MILAN qui est livré avec N-AES, nous allons nous y atteler rapidement.

## EQUIPE

**Combien de personnes travaillent actuellement au développement de CALAMUS et sur quelles versions ?**

Sur CALAMUS SL, quinze personnes travaillent en Europe au développement et à aux traductions.

INVERS SOFTWARE VERTRIEB est le centre européen du développement de CALAMUS SL. Le chef du développement est Michael MONSCHEUER à Hambourg.

Sur CALAMUS PUBLISHER travaillent beaucoup plus de personnes.

MGI SOFTWARE CORP emploie 135 personnes au Canada, mais qui ne travaillent pas que sur CALAMUS SL. Ils ont également les produits PHOTOSUITE et VIDEOWAVE.

Le responsable du développement chez MGI est Thomas NIELSEN qui travaille directement du Canada avec ses collaborateurs danois.

Godefroy de MAUPEOU
fdmilieu@wanadoo.fr









# la programmation nouvelle (8)

***INTERPRETE, SEMI-COMPILE ET COMPILE***

***Quels sont réellement les avantages et les inconvénients des trois formules? Quelles sont les différences structurelles entre ces différentes approches? C'est ce que nous allons essayer d'exposer.***

## 8 BITS ET PLUS...

A l'origine, les micro-ordinateurs 8 bits étaient tous dotés d'interpréteurs BASIC et non de compilateurs. Les systèmes d'exploitation des micro-ordinateurs familiaux 8 bits sont tous basés sur le principe que l'interface utilisateur avec l'OS se fait par l'intermédiaire du BASIC. Ces micros ne disposent pas de ligne de commande (comme sous DOS par exemple), et c'est donc l'éditeur du BASIC qui se charge de cette tâche. Deuxièmement, la quantité réduite de mémoire disponible et le caractère résolument monotâche de ces machines (avec un CPU à 1 MHz, il ne faut pas trop compter sur du multitâche) font qu'il n'existe pas de systèmes d'allocation et de partage de mémoire sur ces ordinateurs. Les éventuels programmes additionnels ne pouvant compter sur des fonctions d'allocation mémoire, il s'installent en absolu (toujours à la même adresse en mémoire, par opposition à relatif), on ne peut donc n'en installer qu'un seul à la fois. De base toute la mémoire est allouée au BASIC et c'est tout. Si l'on écrit un programme en assembleur, le programmeur doit généralement faire très attention à ce qu'une éventuelle partie des variables du BASIC ne viennent pas écraser le code assembleur. Conclusion, sur un 8 bits doté d'un BASIC en ROM faisant fonction d'OS, il est illusoire de disposer de façon fiable d'un compilateur ou d'un semi-compilateur.

La génération de micro-ordinateurs suivante, qui est celle que nous utilisons toujours est basée sur une approche différente. Lors du démarrage de la machine, seul l'OS est disponible, le BASIC doit être lancé à part. L'OS de ces machines disposes de fonctions de gestion de la mémoire par blocs : allocation, libération de mémoire. L'installation d'un programme est effectuée par l'OS à l'emplacement mémoire qu'il à choisi, votre programme peut ainsi être logé à des emplacements différents sans que cela altère son fonctionnement. Plusieurs programmes peuvent ainsi être installés en même temps. Même sur un OS monotâche, cela permet d'installer aisément des programmes résidents aussi appelés TSR (Terminate and Stay Resident).

Dans ce type d'OS, où la mémoire est disponible par blocs, un compilateur fonctionnera sans problème. Tout d'abord on alloue un bloc de mémoire pour l'éditeur et un autre pour le code source du programme. Ensuite on alloue de la mémoire pour le compilateur et celui-ci prendra encore un bloc de mémoire pour y stocker le programme compilé. Si la compilation s'est effectuée avec succès, il n'y a plus qu'à exécuter le programme compilé pour en effectuer le test. Ce principe est pratiquement similaire dans le cas d'un semi-compilateur. Puisque les machines que nous utilisons actuellement supportent indifféremment interpréteur, semi-compilateur et compilateur un choix va être possible.

## LA VITESSE

Il s'agit du critère de choix principal, et là il n'y a pas photo : le compilateur est le plus rapide. Parmi la diversité des languages disponibles, c'est généralement le language C qui est le plus rapide, cela est dû au fait qu'il est "plus près de la machine" : vous n'avez aucune facilité quand vous programmez en C, le language en fait le minimum possible, c'est à vous de gérer des erreurs, les débordements de variables, les types spéciaux, etc. Cela peut sembler pénible, mais avec l'habitude, cela devient un réel avantage : le C est avec l'assembleur, un des seuls language où vous avez le contrôle de tout ce que vous faîtes.

A l'opposé de cela vous avez les languages objets de type "résolument orientés" : Smalltalk, Objective C, Java. Dans ces languages où tout est objet, vous n'avez plus le contrôle de rien. Le language sa charge de tout, contrôle tout, certifie tout. Vous pouvez être sûr que votre programme ne plantera jamais, le compilateur contrôle aussi les plantages (ces languages sont souvent destinés au développement d'applications en milieux critiques). Contrepartie de toutes ces sécurités : c'est bien plus lent.

Si vous trouvez le C trop pénible à programmer, trop primitif, n'essayez pas par dépit de vous tourner à l'opposé vers un language résolument orienté objet, c'est encore pire ! Il faut une sacrée dose d'abstraction pour réussir à comprendre les mécanismes de fonctionnement d'un language de ce type. Les languages objets sont censés faire gagner du temps au programmeur, mais tant que le ratio "temps gagné contre temps perdu à essayer de comprendre comment ça marche" n'est pas favorable, ce n'est pas la peine de se nouer les neurones pour rien.

Par conséquent, si vous ne voulez pas vous compliquer la vie, choisissez un language intermédiaire entre des deux extrêmes : soit le très classique BASIC ; soit le Pascal, plus structuré que le BASIC et moins brutal que le C.

## L'INTERPRETEUR

Ca reste la façon la plus facile de concevoir un language et aussi la manière la plus simple d'apprendre à programmer. Un interpré-



teur se compose de deux éléments : un éditeur de texte, avec lequel vous allez écrire votre programme, et un interpréteur qui va se charger d'exécuter le programme. Voyons comment va être traité le programme suivant. Un programme qui ne me rajeunit pas, et qui doit être le second que j'aie tapé (après le traditionnel PRINT "BONJOUR"), il y a de cela plus de 16 ans...

```
10 A=1
20 PRINT A
30 A=A+1
40 GOTO 20
```

Première remarque : contrairement au BASIC semi-compilé, le BASIC interprété a besoin de numéros de lignes pour fonctionner (le BASIC semi-compilé de l'Archimèdes est une exception : il dispose de numéros de ligne, mais c'est surtout par compatibilité avec le BBC BASIC de leurs premières machines).

Deuxième remarque : Il n'existe pas de véritable BASIC interprété (du moins il n'en existe plus depuis au moins 20 ans, avant je ne sais pas), les BASIC interprétés tels que nous les connaissons sont des BASIC Tokenisés. Kesako ? Cela signifie que l'éditeur se charge à la saisie du texte de remplacer les mots-clés du langage BASIC par des codes numériques sur 8 bits. Par ailleurs les numéros de lignes eux aussi convertis sous la forme d'un valeur numérique sur 16 bits.

Le micro-ordinateurs proposant des interpréteurs (les 8 bits) n'ayant pas d'accents dans leurs tables de caractères, seuls les 128 codes ASCII standard sont utilisés. Il en résulte que les codes numériques entre 128 et 255 sont libres, c'est eux que le BASIC utilise pour tokeniser les instructions. Fixons PRINT=130 et GOTO=140, le code tokenisé a l'apparence suivante. Les valeurs entre apostrophes correspondent à des caractères ASCII et non à des codes numériques, ainsi le caractère "1" a pour valeur numérique 49. Les données 16 bits sont représentées sous la forme de 2 octets.

```
0,10,3,'A','=','1'
0,20,3,130,' ','A'
0,30,5,'A','=','A','+','1'
0,40,4,140,' ','2','0'
```

Conséquence immédiate de la tokenisation, si le texte original occupait 38 octets (espaces et sauts de ligne compris), la version tokenisée n'occupe plus que 27 octets, à une époque où la mémoire RAM ne faisait que quelques milliers d'octets (de 1 Ko à 64 Ko selon le niveau de luxe de la machine), ce gain de place était non négligeable. Deuxième conséquence, les numéros de ligne et les instructions étant codés, l'exécution est un peu plus rapide.

A l'intérieur de chaque ligne, tout est en clair à l'exception des instructions. Les variables tout d'abord, ce qui explique que pour gagner de la vitesse (et de l'espace mémoire) elles soient limitées à 2 caractères. Et les constantes numériques qui doivent être converties en format flottant à chaque lecture. Pour éviter cette conversion fastidieuse, les BASIC interprétés proposent de typer les variables : alors A est une variable en virgule flottante, A% est une variable entière (Les micros 8 bits les codent sur 16 bits, les BASIC plus récents le font sur 32 bits). Les BASIC les plus primitifs ne permettent pas de typer les variables de façon indépendante (sauf bien sûr les chaînes de caractères dont le type est représenté par un $), c'est alors l'instruction DEFINT qui permet de passer tout ou partie des variables en entier (DEFINT A-Z pour toutes les passer). L'Apple 2 disposait quant à lui d'une version spécifique de son BASIC, dit "BASIC INTEGUER" qui travaillait intégralement en entier et était donc bien plus rapide.

Vous constaterez qu'après le numéro de ligne, codé sur deux octets, un octet supplémentaire est apparu. il s'agit de la taille de la ligne. Il est ainsi possible de passer rapidement à la ligne suivante. Cela est nécessaire pour les instructions GOTO ou GOSUB qui font référence à un numéro de ligne. Vous noterez qu'après le GOTO, le numéro de ligne est en clair. Il doit tout d'abord être converti sous forme de valeur numérique, ensuite l'interpréteur revient au début du code et compare chaque numéro de ligne avec celui cherché, les GOTO et GOSUB sont donc assez lents !

Les petits malins de l'époque connaissaient plein de trucs pour accélérer la vitesse de leurs programmes BASIC :

- Coder les variables sur un seul caractère.
- Ne pas laisser d'espaces inutiles.
- Tasser le maximum d'instructions sur une même ligne.
- Stocker dans des variables les constantes les plus utilisées.

## LE SEMI-COMPILATEUR

Si on tokenise l'ensemble du code source, ce n'est plus un interpréteur que l'on obtient mais un semi compilateur. Dans ce cas, les variables sont remplacées par des codes, les constantes numériques sont converties. Les opérateurs et les fonctions mathématiques sont préparés pour le calcul. Les numéros de ligne des GOTO et GOSUB sont remplacés par l'adresse de l'emplacement où se trouve réellement la ligne. Le code du programme devient le suivant (exemple théorique TRES dépendant de l'auteur du BASIC!).

```
240,0,1,200,241,0,1
130,241,0,1,0
240,0,1,241,0,1,201,200,241,0,1
140,0,7
```

Ca commence à se compliquer, mais si on remplace certaines de ces valeurs numérique par un équivalent texte (opcodes) tout deviendra clair (ou presque).

```
CONST,0,1,STORE,0,1
PRINT,VAR,0,1,ENDPRINT
CONST,0,1,VAR,0,1,ADD,STORE,0,1
GOTO,0,7
```

CONST indique que les deux octets suivants décrivent une constante entière, 1 en l'occurrence, STORE provoque le stockage dans la variable qui suit, VAR n'est pas précisé puisque STORE ne s'applique qu'à des variables. PRINT attend une liste de paramètres, qui peut être constituée de variables, de constantes ou de chaînes de caractères. ENDPRINT marque la fin de la liste. Suit l'addition entre la constante de valeur 1 et la variable numéro 1 (qui correspond à A), le passage des paramètres est effectué de façon optimale en polonaise inversée, donc l'opérateur ADD suit et enfin le stockage du résultat. Enfin l'instruction GOTO est suivie de la valeur 7 qui correspond au nombre d'octets séparant le début du code du début de la ligne 20. Bien entendu, le source doit être stocké séparément si l'on veut que le programme reste éditable ultérieurement.

Le code semi-compilé occupe 26 octets, mais en réalité plus du double quand on y adjoint le code source, nécessaire pour l'édition ultérieure du programme. Par contre, ce programme est largement plus rapide à l'exécution que le précédent. Le gain constaté peut aller de 50 à 200 fois, voire même plus!

## LE COMPILATEUR

Ca ne va pas encore assez vite ? OK, pas de problème, on passe au compilateur. Dans ce cas, chaque instruction est remplacée par son équivalent assembleur.

Les variables sont allouées en mémoire dès la compilation et non plus à l'exécution, conséquence : il est nécessaire de déclarer les variables que l'on souhaite utiliser (Les programmeurs des BASIC non compilés ne connaissant pas cette nécessité en considèrent souvent la déclaration de variables comme une contrainte, c'est un tort et j'écrirai certainement bientôt un article sur ce sujet). Les compilateurs BASIC tels que GFA ou OMIKRON ne peuvent probablement pas être considérés comme des compilateurs à part entière en raison de l'absence de déclaration de variables. Au niveau des performances globales du programme



compilé, la déclaration des variables compte pour une grande part dans les performances globales. Voici le code généré par un très bon compilateur.

```
moveq #1,d0
bl:
move.w d0,-(sp)
jsr print_int
addl.l #2,sp
addq.w #1,d0
bra.s bl
```

Autre version de ce code, généré par un compilateur moyen.

```
move.w #1,d0
move.w d0,0(a5)
bl:
move.w 0(a5),-(sp)
jsr print_int
addl.l #2,sp
move.w 0(a5),d0
add.w #1,d0
move.w d0,0(a5)
bra bl
```

La version "moyenne" va au moins 10 fois plus vite qu'une version semi-compilée. Avec la version optimisée, on est encore 2 à 3 fois plus rapide, mais les compilateurs réalisant de telles optimisations sur registres sont rares. En fait, le code optimisé correspond surtout à un codage direct en assembleur.

## TRAVAUX PRATIQUES

Pour vous exercer, je vous propose d'écrire pour le mois prochain un semi-compilateur de Java-script (on en trouve plein dans les pages WEB). Non, je déconne !... Quoique, après tout, si ça vous tente, pourquoi pas...

**Pascal BARLIER**




# un interpréteur Forth en GFA (1)

***Rien de tel que de programmer soi-même un interpréteur pour en comprendre toutes les subtilités. Comme la majeure partie d'entre vous doit disposer d'un GFA, c'est ce langage qu'on utilisera. Il se trouve que c'est ainsi que j'ai commencé ma première mouture du FORTH. Quand l'histoire vous rattrape...***

## LES VARIABLES

Il nous faut d'abord une pile de données pour toutes les opérations arithmétiques et les passages de paramètres, c'est le tableau PILE%(). Ensuite une pile des retours pour conserver les infos de toutes les structures telles que les boucles, les IF-THEN, les sous-programmes, c'est le tableau RETOUR%().

Pour chacune de ces deux piles, un pointeur qui indiquera vers quel élément du tableau on pointe à chaque instant : PILPTR% pour les données et RETPTR% pour les retours.

Finalement, il faut un tableau de chaînes conservant l'ensemble des ordres (ou fonctions) disponibles, c'est MOT$(). Le nombre total d'ordres est conservé dans O%.

Voici la première partie, les pointeurs de piles sont mis à zéro, le tableau de mots est rempli et ses éléments comptés. La chaîne "---" "---"sert de critère de fin :

```
OPTION BASE 1
DIM pile%(100),retour%(100),mot$(20)
RESTORE
o%=0
DO
 READ a$
 EXIT IF a$="---"
 INC o%
 mot$(o%)=a$
LOOP
pileptr%=0
retptr%=0
DATA +,-,*,/,.,dup,swap,drop,system,ndo,nloop,timer,cr DATA
"---"
```

## LE MOTEUR

Bête comme chou, on lit une chaîne au clavier qu'on fournit ensuite à l'interpréteur. Seul le mot "system" met la variable FIN! à TRUE, ce qui permet de terminer le programme.

```
fin!=0
REPEAT
 PRINT
 INPUT "Mini FORTH > ",a$
 GOSUB interprete(a$)
UNTIL fin!
END
```

## L'INTERPRÉTATION D'UNE CHAINE

Pour interpréter une chaine, il suffit de la lire mot à mot et d'exécuter la procédure attachée à chacun d'eux. Le séparateur est l'espace, j'ajoute donc un caractère blanc en fin de chaine pour forcer la limite du dernier mot. La valeur STRPTR% correspond à la position de lecture dans la chaine :

```
PROCEDURE interprete(b$)
 LOCAL strptr%
 b$=b$+" "
 strptr%=1
```

Pour trouver le mot suivant, on cherche l'espace à partir de la position courante : si l'espace est à cette même position, il faut avancer d'un cran :

```
DO
 i%=INSTR(strptr%,b$," ")
 IF i%=strptr%
  INC strptr%
```

Comparé à notre liste. S'il est trouvé, la valeur I% ne dépassera pas O% dans la boucle FOR-NEXT, donc selon la valeur I% on saute à la procédure voulue :

```
ELSE
  mot$=MID$(b$,strptr%,i%-strptr%)
  strptr%=i%+1
  FOR i%=1 TO o%
   EXIT IF mot$=mot$(i%)
  NEXT i%
  IF i%<=o%
   ON i% GOSUB plus,moins,fois,divise,point,duplique,permute,jette,quitte,ndo,nloop,chronoop,chrono,cr
```

Si le mot est inconnu, on considère que c'est en fait une valeur numérique à ajouter sur la pile. Après avoir ledit pointeur, on range dans le tableau PILE%()la valeur de ce mot :

```
ELSE
   INC pileptr%
   pile%(pileptr%)=VAL(mot$)
  ENDIF
 ENDIF
```

L'interprétation s'arrête si le drapeau FIN! est mis (par l'ordre system) ou si le pointeur de chaine STRPTR% a atteint la fin de la chaîne :

```
EXIT IF fin!
 EXIT IF strptr%>=LEN(b$)
 LOOP
RETURN
```



Considérer qu'un mot inconnu est forcément une valeur numérique peut entraîner des erreurs, en effet, si je tape "drp" au lieu de "drop", mon mot sera inconnu. Mais il se trouve que la fonction val(""drp") ne provoque pas d'erreur ! Elle renvoie simplement zéro. Il faudrait vérifier que tous les caractères du mot sont composés de chiffres, si ce n'est pas le cas, signaler l'erreur.

## A CHAQUE MOT, SON EFFET

Par exemple, le mot "+" prend les deux entiers au sommet de la pile puis les remplace par leur somme. I% est d'abord la valeur au sommet, ensuite on descend d'un cran et on ajoute à I% la seconde valeur, c'est cette dernière qui est rangée dans le nouveau sommet :

```
PROCEDURE plus
 i%=pile%(pileptr%)
 DEC pileptr%
 i%=i%+pile%(pileptr%)
 pile%(pileptr%)=i%
RETURN
```

Même chose pour "–", " * " et "/":

```
PROCEDURE moins
 i%=pile%(pileptr%)
 DEC pileptr%
 i%=pile%(pileptr%)-i%
 pile%(pileptr%)=i%
RETURN
PROCEDURE fois
 i%=pile%(pileptr%)
 DEC pileptr%
 i%=i%*pile%(pileptr%)
 pile%(pileptr%)=i%
RETURN
PROCEDURE divise
 i%=pile%(pileptr%)
 DEC pileptr%
 i%=pile%(pileptr%)/i%
 pile%(pileptr%)=i%
RETURN
```

De son côté, le point sert à afficher le sommet de la pile, valeur qui disparaît ensuite :

```
PROCEDURE point
 PRINT pile%(pileptr%);" ";
 DEC pileptr%
RETURN
```

Viennent ensuite les mots "dup", "swap" et "drop" qui permettent respectivement de dupliquer, permuter ou jeter des valeurs :

```
PROCEDURE duplique
 i%=pile%(pileptr%)
 INC pileptr%
 pile%(pileptr%)=i%
RETURN
PROCEDURE permute
 SWAP pile%(pileptr%),pile%(pileptr%-1)
RETURN
PROCEDURE jette
 DEC pileptr%
RETURN
```

Le mot "system" dont il est question depuis tout à l'heure met simplement le drapeau FIN! à TRUE, ce qui entraîne l'arrêt du programme :

```
PROCEDURE quitte
 fin!=TRUE
RETURN
```

Voici la seule structure implantée pour l'instant, il s'agit de la boucle NDO-NLOOP qui répète un certain nombre de fois les mots qu'elle contient. Dès que NDO est rencontré, la valeur de STRPTR% est conservée sur la pile des retours, en effet : c'est à cet endroit de la chaine, juste après NDO, qu'on reviendra à chaque itération. On y déplace également la valeur au sommet de la pile qui va servir de compteur.

```
PROCEDURE ndo
 INC retptr%
 retour%(retptr%)=strptr%
 INC retptr%
 retour%(retptr%)=pile%(pileptr%)
 DEC pileptr%
RETURN
```

Lorsque NLOOP est rencontré, on décrémente de 1 la valeur au sommet de la pile des retours, c'est-à-dire le compteur ! Si le compteur est devenu nul, c'est que le bouclage se termine, on dépile les deux valeurs rangées par NDO et on sort. Par contre, si cette valeur n'est pas nulle, on la range et on reprend l'ancienne valeur de STRPTR% pour remonter en arrière dans la chaine afin de boucler :

```
PROCEDURE nloop
 i%=retour%(retptr%)-1
 IF i%=0
  DEC retptr%
  DEC retptr%
 ELSE
  retour%(retptr%)=i%
  strptr%=retour%(retptr%-1)
 ENDIF
RETURN
```

Le fait que ce soit une pile qui conserve ces informations de boucle permet justement d'imbriquer à l'infini de telles structures (enfin, dans la limite de la pile des retours).

Le mot "timer" est relié au chrono qui prend la valeur de l'horloge à 200 Hz du ST. J'ai mis ça si vous voulez chronométrer vos créations ou vos améliorations de cet interpréteur :

```
PROCEDURE chrono
 INC pileptr%
 pile%(pileptr%)=TIMER
RETURN
```

Le mot "cr" réalise un saut de ligne (carriage return):

```
PROCEDURE cr
 PRINT
RETURN
```

## QUELQUES ESSAIS

Lancez le programme et tapez ceci, en séparant bien avec les espaces :

1 3 + .

Vous obtenez un 4 qui est bien le résultat de 1+3 (magnifique !).

Essayez également ceci :

1 10 ndo 2 * nloop .

Vous aurez multiplié dix fois par deux le nombre 1, on obtient deux puissance dix, c'est-à-dire 1 024. On peut faire plus fort pour vérifier l'imbrication des boucles :

0 5 ndo 5 ndo 1 + dup . nloop cr nloop drop

Finalement, l'utilisation du timer doit ressembler à ceci :

timer 1000 ndo nloop timer swap – 2 / .

Pour chronométrer les mille boucles vides on dépose la valeur du timer avant et après la boucle. Ces deux valeurs, après permutation pour cause de signe, sont soustraites. Le résultat est divisé par deux pour passer des 1/200 aux 1/100 de seconde. Mon STE me donne quelque chose comme 481, c'est-à-dire 4,81 sec ou presque 208 boucles à la seconde.

## LA PROCHAINE FOIS

On ajoutera les fonctions de comparaison =, ›, ‹ et ‹› ainsi que la structure IF-THEN. On s'attaquera aussi à la définition de mots par l'utilisateur.



Mais, d'ici là, rien ne vous empêche de compléter vous-mêmes cet interpréteur : ajoutez le mot à la fin de la ligne DATA, ajoutez le nom de la procédure à la fin de la ligne ON-GOSUB et créez cette procédure, c'est tout. Essayez par exemple de programmer le mot "and" qui réalise un "et" logique sur les deux valeurs au sommet de la pile et qui les remplace par ce résultat. Essayez aussi de programmer la fonction "abs" (valeur absolue) ou "h." qui affiche un nombre en hexadécimal.

## A QUOI CA SERT?

Outre le fait de faire un interpréteur FORTH, ce genre de petit programme peut être généralisé à un interpréteur de commandes quelconque. Imaginez que tous les softs proposent cette option en plus des entrées de menu cliquables : imaginez-vous dans un programme de création en 3D capable de faire des rotations, des mouvements de caméras, des zooms etc. On basculerait alors dans l'interpréteur et on pourrait taper :

36 ndo 10 ROTATION 1.1 ZOOM AFFICHE nloop

Qui permettrait de tourner autour de l'objet par pas de 10 degrés en même temps que la caméra zoome de 1.1.

Ce système peut également être inclus dans une base de données pour la rendre programmable, et pourquoi pas dans un traitement de textes pour réaliser des remplacements ou des statistiques de manière très pointue et très personnalisée.

Il me semble qu'on peut décupler les possibilités d'un logiciel sans rien ajouter aux fonctions de base sauf un interpréteur qui permet de les combiner à l'infini.

Sur cette note d'éternité, je vous dis à la prochaine!

**Guillaume TELLO**
gtello@wanadoo.fr
http://perso.wanadoo.fr/gtello/




# la souris et l'OMIKRON

***Il fut un temps où le ST était livré avec la version 3.01 de l'Omikron BASIC, ce qui veut dire que ce BASIC était (à un certain moment) le plus distribué sur les machines ATARI. Il est donc très possible qu'une disquette traîne chez vous, ou chez un(e) ami(e) atariste. J'utilise ce BASIC depuis près de huit ans (notamment pour des calculs statistiques) et j'ai même réalisé il y a quelques années un manuel en compilant tout ce que j'ai pu lire à ce sujet et en expérimentant (à peu près) toutes les instructions.***

***Suite à un article du numéro 122 sur la gestion de la souris à partir de la Ligne A, j'ai pensé à une exploitation de la bidouille sur mon BASIC préféré. Le programme a pour but d'afficher la souris aux coordonnées voulues en les écrivant à une certaine adresse en mémoire.***

La détermination de ces deux adresses se fait par l'intermédiaire d'une toute petite routine en langage machine. Voici la description des instructions de mon programme, qui déplace la souris par un simple clic sur le bouton gauche (on sort avec le bouton droit) :

O: réserve 6 octets à l'adresse "Souris" pour la routine-machine.

1: $AOOO est l'instruction machine qui force le processeur à faire un appel-système appelé "linea", qui aura pour principal intérêt de renvoyer l'adresse d'un tableau de variables dans le registre aO du processeur.

2 : $2OO8 correspond à l'instruction assembleur "move aO,dO" qui transfère l'adresse du tableau précité dans le registre dO.

3 : $4E75 correspond à l'instruction de fin de routine "rts" qui rend la main au programme BASIC.

WPOKE inscrit un mot de deux octets en mémoire (à une adresse paire si vous travaillez sur un processeur 68OOO). Pour être vraiment sûr de réserver six octets à une adresse paire, on met le bit le plus faible à O (il faut alors réserver 1 octet en plus) :

Souris= MEMORY(7): Souris=(Souris+1) AND $FFFFFE

4 : définit l'adresse du début de la routine à appeler.

5 : donne la main à la routine, qui renvoie l'adresse contenue dans le registre dO à la variable Linea. "Quedale" permet de passer une variable (inutile pour nous) à la routine.

6 et 7 : attribue aux variables Mx% et My% les coordonnées actuelles de la souris.

8 : affiche la souris.

1O : est le début d'une boucle : la portion de programme contenue entre REPEAT et UNTIL sera répétée jusqu'à ce que ce qui suit UNTIL soit faux.

11 : inversion horizontale : une souris à gauche sera envoyée à droite, et vice-versa (en basse résolution, remplacer 639 par 319).

12 : inversion verticale : une souris en haut de l'écran sera envoyée en bas vice-versa (en moyenne ou basse résolution, remplacer 399 par 199).

13 : assigne la nouvelle abscisse de la souris à l'adresse appropriée, soit 6O2 octets avant l'adresse du tableau.

14 : assigne la nouvelle ordonnée de la souris à l'adresse appropriée, soit 6OO octets avant l'adresse du tableau.

15 : efface la souris, et la réaffiche aux nouvelles coordonnées.

16 : boucle, tant que le bouton gauche de la souris est enfoncé.

17 : attend un clic souris.

18 : sort de la boucle si le bouton cliqué est le droit.

```
O Souris= MEMORY(6)
1 WPOKE Souris,$AOOO
2 WPOKE Souris+2,$2OO8
3 WPOKE Souris+4,$4E75
4 DEF USR =Souris
```



```
5 Linea= USR(Quedale)
6 Mx%= MOUSEX
7 My%= MOUSEY
8 MOUSEON
9
10 REPEAT
11 Mx%=639- MOUSEX
12 My%=399- MOUSEY
13 WPOKE Linea-602,Mx%
14 WPOKE Linea-600,My%
15 MOUSEOFF : MOUSEON
16 WHILE MOUSEBUT =1 WEND
17 WHILE MOUSEBUT =0 WEND
18 UNTIL MOUSEBUT =2
19 END' facultatif
```

Notes :

1. Lorsque vous chargerez OM_BASIC.PRG, vous vous retrouverez dans l'éditeur TOS (qui ressemble aux BASIC des machines 8 bits). Pour appeler l'éditeur GEM (avec les menus) il suffit d'appuyer sur la touche (Help). Les numéros de lignes sont facultatifs. On les fait apparaître ou disparaître avec (Ctrl)-(ClrH). On quitte l'éditeur GEM avec (Ctrl)-(C) ou en cliquant l'item "QUIT EDIT" du menu "FILE". Frappez alors SYSTEM ou QUIT et confirmez avec (Return) et puis (Y) ou (O).

2. Le fait que l'Omikron 3.01 ait été largement distribué ne signifie pas qu'il soit du domaine public ! La version 3.60 n'a pas apporté de grands changements et je ne connais pas les versions 4 et 5.

3. Nos amis ne jurant que par le GFA 3.0 (que je n'utilise pas) peuvent, paraît-il, obtenir l'adresse du tableau de la linea de façon très simple : var=LA

**Jean-Christophe Beumier**
**jbeumier@ulb.ac.be**



# solutions en C/GEM

***Encore une fois ce mois-ci quelques lettres sont arrivés à propos du Midi. Par conséquent je reviendrais une troisième fois sur le sujet avec un programme à l'appui. Mais ce mois-ci, nous allons parler de quelques astuces au niveau GEM et C***

## GEM le C

S'il y a bien un langage fait pour le GEM, c'est le C ! En effet, dans ce langage de haut niveau, tout devient plus simple par rapport à une programmation entièrement en Assembleur. C'est pourquoi le C est majoritairement adopté pour les applications GEM. On pourra toujours dans un programme C appeler de l'Assembleur pour les algorithmes gourmands en calcul.

2 lignes !

Et oui, 2 lignes pour ouvrir une fenêtre GEM ! Par rapport à notre cher Windows 95/98, il y a de la marge (c'est pour cette lourdeur impensable que les Visuals sont très utilisés sur PC).

```
handle_wind=wind_create(15,x,y,w,h);
wind_open(handle_wind,x,y,w,h);
```

Ces deux lignes ouvrent une fenêtre de position x,y, de largeur w et de hauteur h. La première de ces deux lignes crée la fenêtre et la deuxième ouvre la fenêtre à l'écran. Les pendants de ces deux fonctions sont wind_close et wind_delete. Vous avez déjà appris à ouvrir une fenêtre ! Rapide non ?

## Le problème du bouton droit.

Le GEM est tout de même un système très vieux et il possède quelques défauts. Notamment, il est impossible théoriquement de savoir quand l'utilisateur actionne le bouton droit ou gauche de la souris. C'est tout de même regrettable alors qu'aujourd'hui tous les développeurs s'accordent à des interfaces de plus en plus simples mais efficaces. Pour un travail rapide de l'utilisateur, les développeurs adorent utiliser le bouton droit de la souris pour faire apparaître quelques menus pop-up judicieusement placés. Heureusement, un petit bug du système devenu célèbre, (intégré aux nouveaux systèmes pour la bonne cause...) résout ce problème.

En effet, en plaçant la valeur 258 dans ev_bclicks (variable doc développeur des fonctions evnt_button et evnt_multi) et 3 dans la variable ev_bmask. Le GEM répond à l'actionnement du bouton droit OU du bouton gauche. Au programmeur de savoir lequel des deux boutons a été actionné par la variable ev_mobutton.

## Accès aux accessoires.

Comment faire apparaître les accessoires dans son programme GEM ?

Tout simplement en affichant la barre de MENU. Le système s'occupant de tous le reste, le problème se résout en 1 ligne !! Par contre, au préalable, nous devons créer une barre de menu. Heureusement, Interface (le logiciel) a tout prévu, et l'objet MENU contient déjà l'emplacement réservé aux accessoires. Ce problème étant réglé, nous devons afficher la barre des menus par la fonction :

```
menu_bar(menu,1)
```

Où menu est un pointeur (OBJECT * menu) sur la barre de menu.

Afficher les accessoires est de plus un bon moyen pour vérifier votre routine de REDRAW (nous en reparlerons dans un prochain numéro).

## Qui suis-je ?

Parfois, le même programme peut servir en tant qu'accessoire ou en tant que programme. Pas besoins de deux programmes séparés pour faire cela. Le problème reste de savoir si l'utilisateur lance le logiciel en tant qu'accessoire ou en tant que programme.

Nous sommes encore sauvés par une variable du C. En effet, la variable _app contient 1 si l'utilisateur lance le logiciel comme un programme et 0 si c'est en tant qu'accessoire...

## Un problème ?

Si quelques choses en C, Assembleur DSP ou 68000 ou GEM vous bloquent sérieusement, vous pouvez toujours me contacter par la rédaction ou directement à l'adresse softjee@wanadoo.fr sur Internet. Je pourrais peut-être vous aider ?

**Emmanuel JACCARD**






# youpi, c'est la rentrée !

***Après un titre pareil, vous devez vous poser des questions sur ma santé mentale (elle va bien, je vous remercie), mais quand, comme moi, vous aurez récupéré et décortiqué la pléthore de mises à jour qui nous sont apparues pendant cet été (période réputée comme assez calme), le retour de vacances sera beaucoup moins dur. Et c'est plutôt de bon augure pour les mois à venir (surtout que les portages spécifiques MILAN, ne devraient pas trop tarder).***

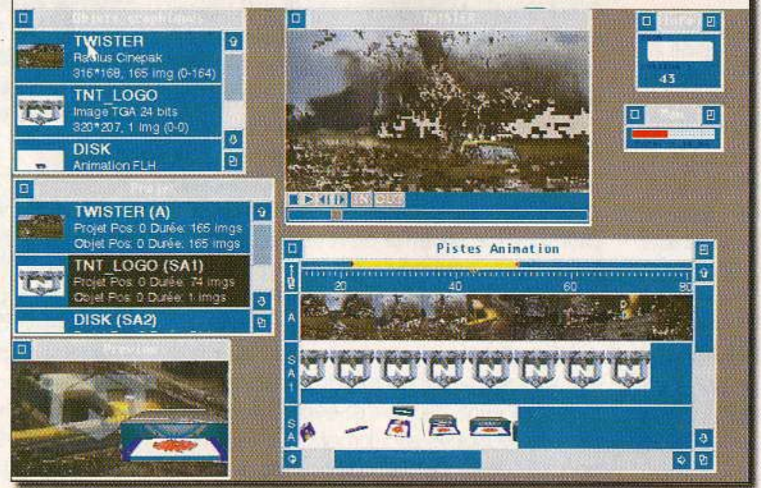
***Avant de commencer, un petit appel aux développeurs de sharewares et freewares : n'ayez pas peur de vous faire connaître car quelquefois au détour d'un site web, on tombe sur une perle que l'auteur n'a pas cru bon de dévoiler à la communauté et qui ferait bien les délices de quelques utilisateurs.***

## Les mises à jour

Comme je vous le disais plus haut, ce numéro va être un délice pour les accrocs de la dernière version. Le mois dernier je vous parlais de la suite de programmes d'Arnaud BERGERAY. Et bien figurez-vous que j'en avais oublié un. L'oublié porte le nom de IH version 0.90 qui servira aux personnes réalisant des pages web. Ce programme insérera automatiquement les attributs "height" et "width" des images que vous aurez utilisées dans vos pages.

Très simple d'emploi, il utilise le le concept M&E pour le chargement des images. D'ailleurs il serait très intéressant de retrouver tous ces petits programmes au sein d'un seul, ce qui éviterait de lancer plusieurs programmes pour traiter le même fichier. Concernant les 4 autres utilitaires, ils ont subi eux aussi une mise à jour (EH v1.00, BAH v0.63, OH v0.96, AH v1.31). Restons dans le domaine Internet avec, comme je le présageais le mois dernier, l'arrivée de NEWSIE en version 0.90 qui fait disparaître pas moins de quatorze bugs, améliore quelques petits détails par-ci par-là.

Coté CAB une version 2.7 démo est disponible, car celui-ci est passé en commercial. (cette version améliore la gestion des cookies qui sont devenus quasi-indispensable pour les sites à vocation commerciale). J'en profite aussi pour dire à Alexander CLAUSS qu'il serait peut-être temps, maintenant qu'un très bon niveau de fiabilité a été atteint, de revoir la partie graphique (car celle-ci est quelquefois plus que déconcertante de lenteur). Je suis sûr qu'un petit coup de routine M&E ferait un bien fou au temps de décompression des images. Enfin, ne gâchons pas notre plaisir surtout qu'un nouvel ovl est disponible V1.3006b daté du 26 juillet.




Pour le ftp une bêta3 de la version 1.4 d'AFTP est disponible (à ce sujet, je ne peux rien vous dire de plus du fait des deux bombes au lancement (MAGIC ou TOS).

Signalons aussi l'initiative de Remy HEURTON qui a traduit en français les ressources de DRACONIS, ADAMAS, et MARATHON. Un nouveau venu pour le mail se nomme POPGEM 1.2. Il a une interface assez jolie, mais qui me pose des problèmes pour récupérer mes mails. La connexion au serveur se passe sans difficulté majeure, il m'annonce bien le nombre de mails mais par contre impossible de les visualiser ou de les sauvegarder. Je n'ai pas trop insisté, ayant peur qu'il efface les mails du serveur.

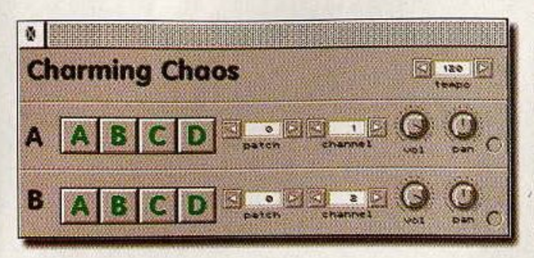
## Passons maintenant à la vidéo.

Le mois dernier, je vous parlais d'ANIPLAY. Depuis c'est l'avalanche de mises à jour du côté des players de fichiers vidéo. Puisque Guillaume Tello continue d'améliorer son logiciel MPLAYER qui passe en version 2.93 qui apporte comme nouveautés la lecture de fichiers MPEG 1&2 avec une vitesse accrue de 300 % !!! (par rapport à la version 2.90), une gestion des fichiers QUICKTIME VR/2, des sauvegardes du son, des images au format TGA 16 ou 24 bits et un début de tentative de gestion des cartes MAGNUM sur FALCON. Un autre venu c'est AVIPLAYER 0.23b mais celui-ci a droit à un article plus détaillé du fait que c'est le retour d'un ancien programme.

Poursuivons coté musical, avec deux nouveautés CHARMING CHAOS V0.1 qui servira aux possesseurs de configuration MIDI et



SAMPLAYER 0.61 qui est un player de fichiers AVR (16-bit stéréo sur FALCON, 8-bit stéréo sur STE/TT). Pour les codeurs AVR2CODE servira à intégrer un sample dans un source. SOUND MACHINE se voit lui aussi upgradé en version 3.3 afin de lire les fichiers au format YM.




Pour ce qui est des applications plus diverses, signalons la sortie de TOSBOX V 1.05 (l'émulateur atari pour PC), TEXTO 1.4 (testé le mois dernier) qui apporte quelques améliorations mineures dans la conversion HTML, et une diminution du nombre de couleur dans l'interface, afin de faciliter une meilleure lisibilité en st basse.

MULTICOMPTES 1.24 qui est un logiciel de gestion de comptes bancaire. Son auteur travaillant sur une version 2 entièrement GEM, nous reviendrons plus en détail sur ce soft quand celui-ci sera disponible.

JOE 1.40 est lui aussi remis à jour, tout comme MENU 6.07 qui n'apparaîtra plus jamais au deuxième boot sous MAGIC. EUREKA rev 08.98 propose le rendu Gouraud (lorsque le "zbuffer" est disponible). EVEREST 3.6B a été traduit en français (maintenant, vous n'avez plus aucune excuse pour ne pas vous enregistrer). Côté jeu il semblerait que Patrice MANDIN soit en train de nous recompiler DESCENT (le jeu qui donne le tournis), CORSAIR un jeu signé IMPULSE (compte rendu le mois prochain car sur VGA c'est injouable). En bref une version démo de PAPILLON 3.00 qui ne marchera que sous NVDI 5.00 (ils poussent un peu à la consommation chez APPLICATION SYSTEME).

## GENERATION 2.0

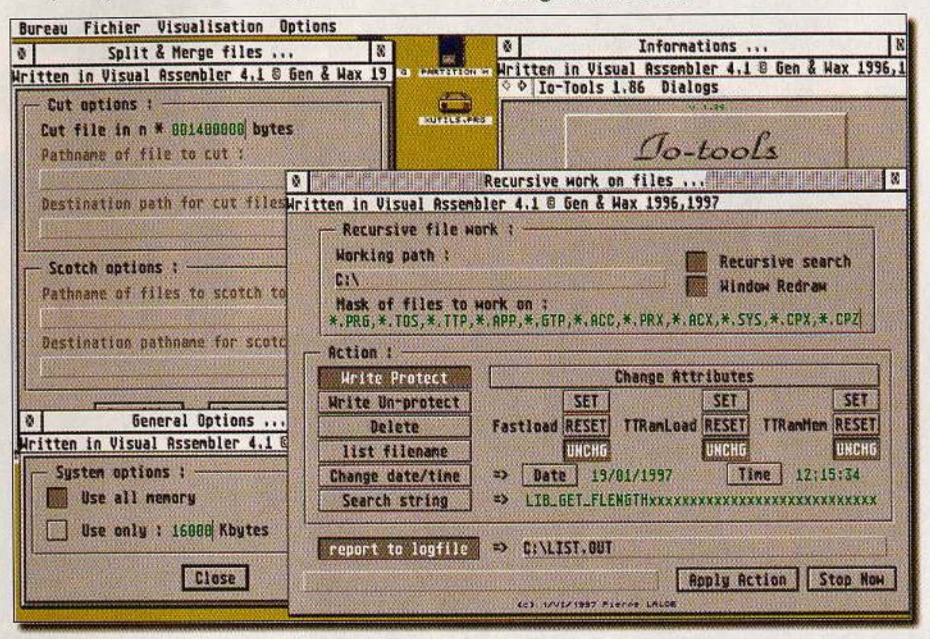
**shareware 100 Frs**
**Arnaud BERCEGEAY**
**72, rue de la Vieille Saulze**
**44410 La Chapelle des Marais**
**arnaud.bercegeay@wanadoo.fr**

GENERATION est un logiciel de création d'arbres généalogiques (tableau qui donne, sous la forme d'un arbre, la filiation régulière des membres d'une même famille et des leurs alliances). Entièrement sous GEM, Il vous permettra de réaliser très simplement votre arbre. Vous commencez par saisir une personne (nom, prénom, métier, date et lieu de naissance, sexe, décès) puis vous créez des liens (père, mère, etc.). Rien de révolutionnaire, (ce type de logiciel ne s'y prête guère), mais une réalisation correcte, une documentation au format html, et une gestion SPEEDO pour les fontes et l'impression. Un bon logiciel pour tous les généalogistes.

## AVI-PLAYER v 0.23b

**freeware**
**wwwperso.hol.fr/sbrmv**
**sbrmv@hol.fr (Seb)**
**stabylo@rtel.fr (Stabylo)**

AVIPLAYER est comme son nom l'indique un player de fichier AVI. Tout a commencé au mois d'avril 1996, avec la première version. Depuis les choses ont évolué, surtout depuis que STABYLO est arrivé au secours de SEB. Ce player qui est resté dans l'ombre des deux stars française (ANIPLAY & MPLAYER), passe en freeware et arrive maintenant en version 0.23b. Fonctionnant uniquement sur FALCON et machines compatibles (68020 minimum, vidéo et DMA sonore), il propose une très bonne vitesse de lecture, se permettant même le luxe d'être le plus rapide sur certains types de fichiers. Au niveau des fichiers AVI, il existe beaucoup de types de formats et certain ne sont pas encore reconnus (comme le APCM), mais vues les améliorations qui ont été implémentées depuis la version 0.20, je pense que cela va aller en s'améliorant. Une option très intéressante d'AVIPLAYER est de disposer d'un écran virtuel qui permet de jouer une animation plus grande que la résolution de l'écran. Une autre permet de faire un slide show de tous les formats AVI d'un répertoire. Bien sûr, tout n'est pas encore parfait et il serait bien de voir apparaître une interface GEM, car de nombreuses personnes sont réfractaires aux lignes de commande TTP. Bref du tout bon. Si vous avez donc des fichiers ne fonctionnant pas, contactez les auteurs (cela fera avancer leur travail).



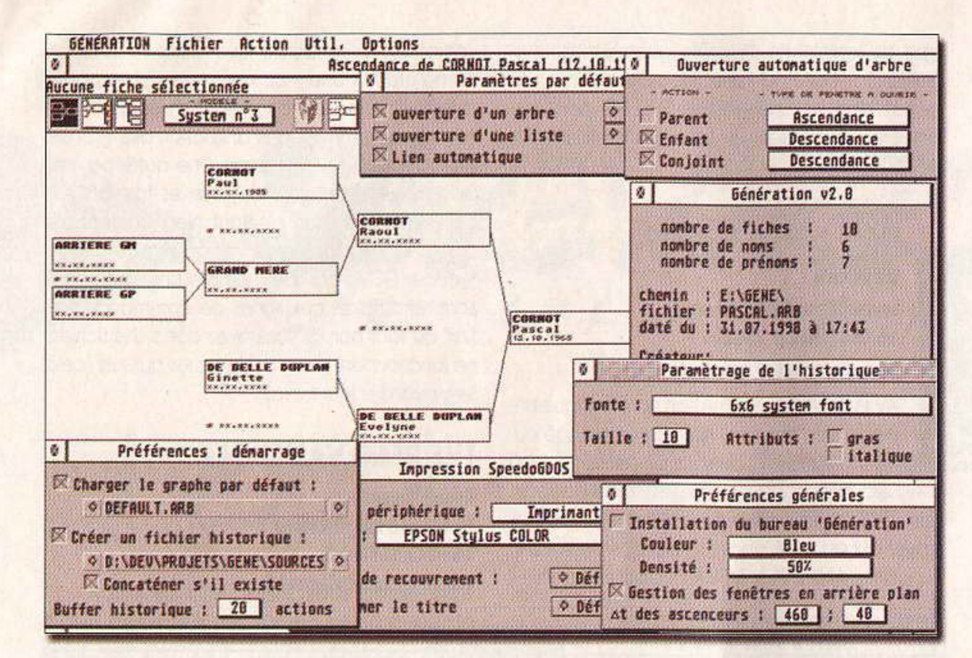

## THE REMI VANEL PACK

**Rémi Vanel**
**15 rue de la donzière**
**74600 SEYNOD**
**vanel@club-internet.fr**
**www.mygale.org/11/tntmag**

THE REMY VANEL PACK n'est pas un programme, mais comme Rémi VANEL est assez productif, j'ai décidé de regrouper trois programmes dans cet article.

BACKGROUND PLAYER le player de sons qui fonctionne aussi en ACC, nous revient dans une version 2.25 qui apporte comme nouveauté la lecture des fichiers SUN AU 8 bits et la correction d'un petit bug dans la "samplelist". Afin de rafraîchir la mémoire des plus distraits, rappelons que ce player supporte les formats AU, AVR, DVS, WAV et RAW.

Passons maintenant à SPEED PRINT qui servira à réaliser très rapidement et facilement des affiches, tracs, ... Cette version 1.38 apporte l'affichage en true color ou 16 couleurs des images (ce qui permet d'avoir une meilleure idée du résultat), ne limite plus le nombre de fontes à 200 et apporte un peu plus de confort dans l'utilisa-




tion (ouverture automatique d'un document au chargement d'une image (si aucun document n'a été ouvert, bien sûr)). Passons maintenant à ce qui occupe le plus Rémi (c'est lui qui le dit), je veux parler de MOUNTAIN, LE soft de montage vidéo "à la première" d'Adobe.

Ce qui va suivre n'est pas un test, mais plutôt une présentation d'un logiciel qui sera à n'en pas douter le fer de lance de la vidéo sur ATARI. Actuellement en version 0.4bêta, il dispose d'un nombre d'options dont certaines sont innovantes sur nos machines (gestion de l'intensité pour faire des effets genre fantôme), la transparence, la preview instantanée du montage, etc. Vous voyez que pour l'instant cela ne pouvait mieux démarrer. A ce sujet, si vous êtes intéressé par MOUNTAIN, il serait intéressant que vous contactiez l'auteur (celui-ci est encore dans le flou concernant le prix de vente, et le moyen de distribution).

## IO TOOLS

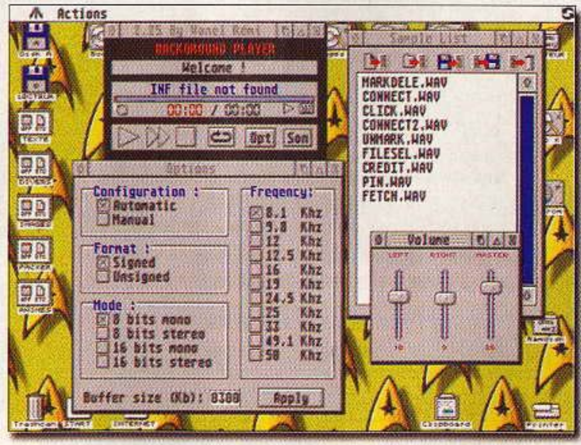
**shareware 100 Frs**
**Pierre LALOE**
**26, rue Mellier**
**44100 NANTES**
**www.geocities.com/SiliconValley/Bay/1209/**

IO TOOLS 1.86 est un utilitaire servant à faire des copies de cartouches, des backups de disque dur sur des médias amovibles (JAZ, SYQUEST,...) ou pour réaliser des images de cartouches lors de multiples copies. Programmé en visual assembleur, il ne fonctionnera qu'avec XHDI supérieur ou égal à la version 1.20 et sous un AES supérieur ou égal au 3.40. Diverses opérations sont aussi possibles sur les fichiers. Bref si vous êtes un adepte des copies assez volumineuses, je pense que ce logiciel vous facilitera grandement le vie.

## PAGER MANAGER

**shareware (somme libre)**
**Lionel Loscos**
**89, rue René Benay**
**95220 HERBLAY**
**www.imaginet.fr/liloscos/**
**liloscos@imaginet.fr**

Grand frère de CONGAS (soft dédié aux TAM-TAMs jusqu'à ce que Cégétel décide de modifier ses serveurs minitel), PAGER MANAGER est un programme qui servira à envoyer des messages texte vers tous les pagers et téléphones cellulaires disposant d'un serveur de télémessagerie par minitel. L'avantage de ce programme est de pouvoir sauvegarder les numéros appelés, mais surtout de taper les messages avant de les envoyer (ce qui permet de faire des économies substantielles car je ne vous apprendrai pas que le minitel coûte assez cher à l'usage). Bref, si votre ami(e) a tendance à confondre votre sac avec son parachute, PAGER MANAGER est pour vous.




## NOSTALGIE, NOSTALGIE.

Ah, le bon vieux temps de la micro où tout n'était pas gangrené par quelques entreprises qui trustaient le marché (si vous voyez ce que je veux dire), étouffant par la même occasion toute innovation intéressante !

Si vous avez la nostalgie des musiques soundchip de MAD MAX, et autres musiciens de génie qui tiraient l'impossible du bon vieux Yamaha du ST, et bien réjouissez-vous car la dernière version de SOUNDMACHINE 3.3 qui est un player de MUS, SM3, YM, BIG, TRI, THK fera votre bonheur.

Fermez les yeux et repensez aux musiques qui sonorisaient les innombrables parties de CYBERNOID 2, les démos telles que la PUNISH YOUR MACHINE, la PHALEON GIGA DEMO, bref le bon vieux temps.

Si vous avez commencé encore plus tôt sur ORIC, j'ai aussi ce qu'il vous faut. La version 0.6 de ATORIC qui émule un ORIC. Si l'émulation ne pose pas de problème majeur, c'est au niveau de la vitesse que cela coince un peu. En effet sur un FALCON d'origine, on se retrouve avec un ORIC tournant à la moitié de sa vitesse d'origine (un FALCON avec carte accélératrice devrait vous émuler un ORIC d'origine !!!). Mais c'est avec un grand plaisir que vous pourrez vous replonger dans des jeux de type DEFENDER (qui est livré avec et CHESS-2, un jeu d'échec). Et puis pourquoi ne pas ressortir vos vieux HEBDOGICIEL du placard et vous replonger dans des bons vieux listing "spaghettis" en basic.

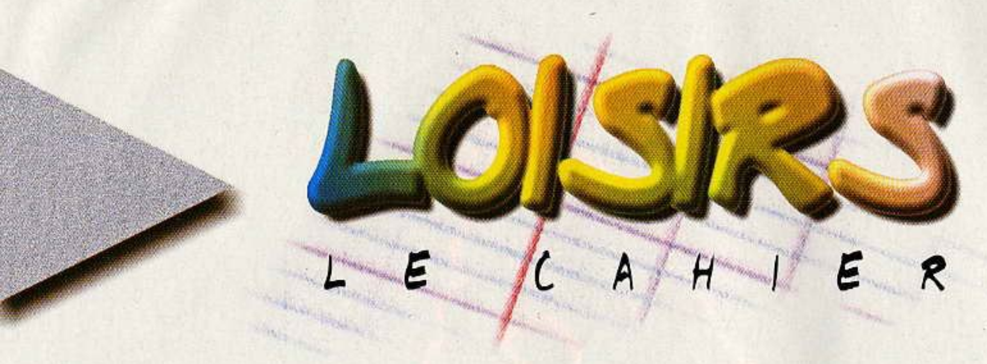
Concernant les personnes ayant accès à internet je vous signale que le site REMOVERS présente un journal online qui propose des tests software et hardware, une rubrique "petites annonces".
N'oublions pas le numéro 9 de FALK'MAG qui est lui aussi disponible en ligne, le numéro 14 d'ATARI TIMES, et le numéro 15 du fameux toxic mag qui est aussi visible on-line à l'adresse suivante : www.chez.com/toxicmag/.
Pour les fous de FTP une nouvelle adresse à mettre dans votre bookmark (193.190.205.13), cela se trouve en Belgique.

Voilà c'est fini pour ce mois-ci, en vous souhaitant quand même une bonne rentrée ;-).

**Pascal Cornot (MONITOR)**
**monitor@hol.fr**




3 & 4 Octobre 1998
ATARI MESSE
Neuss




**SNAPSHOT**

Faire des captures d'écrans de jeux est bien souvent un exercice périlleux. Parfois c'est même impossible. Pour WORD OF PUZZLE et VERTHOR, faire des captures impeccables était carrément de la science fiction. C'est pourquoi vous pouvez voir des défauts d'affichages sur celles-ci. Ces défauts ne sont pas présents dans les jeux (du moins pas ceux-là dans WORD OF PUZZLE)

GdM




# VERTHOR WORD OF PUZZLE

***Ce printemps, M.U.C.S. s'est lancé dans la distribution de jeux avec deux nouveaux produits : WOLRD OF PUZZLE et VERTHOR. On peut d'ores et déjà dire que ceux-ci possèdent un gros avantage : leur prix très modeste (respectivement 60 F et 90 F).***

World of Puzzle

DAS PUZZLE FÜR IHREN FALCON 030

präsentiert von:

HAVE FUN!

M.u.C.S. Hannover
Sacha Roth
Gustav-Adolf-Str. 11
D-30167 Hannover
Fon (0511) 7100599 - Fax 7100845
Email: MUCS-Hannover@t-online.de - Autor: Claus Louis

## WORLD OF PUZZLE

Comme son nom l'indique, WORLD OF PUZZLE est un jeu de puzzle. Dédié au FALCON, il ne se lancera qu'en 640 * 480 256 couleurs, ce qui est assez sympa, puisque cela permet d'avoir des photos tramées et non seulement des dessins.

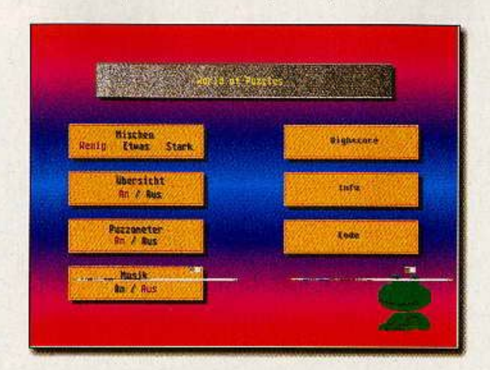
On notera qu'il comporte dix-neuf tableaux et trois niveaux de difficultés. On notera également la qualité de la musique (sons échantillonnés).

On notera enfin, malheureusement, qu'il possède des défauts d'affichage lors des pages de présentations, même sur un FALCON à vide, rendant alors très difficile tout paramétrage du jeu.

Il ne s'agit pas d'images corrompues, puisque celles-ci se chargent intégralement puis se voient recouvertes de parasites (comme une erreur de résolution).




Le premier niveau de difficulté est assez déroutant de simplicité au début, jusqu'au moment où l'on arrive à une photo. Là c'est beaucoup plus dur car, avec le tramage, il devient extrêmement difficile de trouver l'erreur de placement de certaines parties de l'image. On peut passer un temps infini à chercher (pas de minutage des parties), mais si on décide de quitter le tableau on reviendra sur le menu principal et il faudra se "retaper" toutes les premières images. On regrettera alors qu'il ne soit pas possible de remélanger un tableau lorsque l'on est bloqué.



D'un autre côté c'est dans la difficulté d'un puzzle que réside son seul intérêt.

A ce titre WORLD OF PUZZLE est vraiment réussi (je ne vous dis pas l'effet produit par la même photo en mode de difficulté 3 !!!).

Et puis pour 90 F...

## VERTHOR

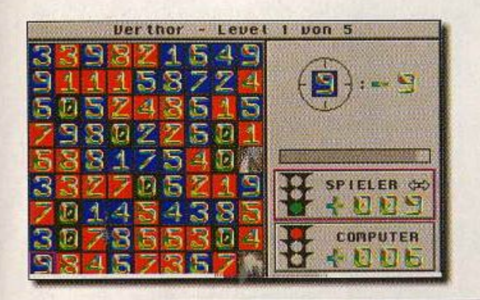
Là c'est beaucoup plus retord car il s'agit d'un jeu extrêmement difficile lorsque l'on joue contre l'ordinateur.



Vous vous retrouvez devant un écran avec des carrés contenant chacun un chiffre. Celui-ci peut être positif, négatif ou nul. Il faut "cliquer" sur un carré possédant le chiffre positif le plus élevé possible pour en récupérer le montant, le but du jeu étant d'avoir le maximum de points à la fin. Lorsqu'il ne reste que des cases contenant un chiffre négatif cliquez, sur celle avec la perte la plus faible. C'est ce que vous avez de mieux à faire pour limiter la "casse".

Tout cela a l'air très facile de prime abord. On ne voit pas très bien où peut résider la difficulté. S'il suffit de cliquer sur une case...

Seulement voilà ! Vous n'êtes pas tout seul et lorsque c'est l'ordinateur qui joue contre vous, il faut être plus rapide que lui et donc choisir un autre chiffre que celui indiqué avant qu'il ne "clique" lui aussi sur celui affiché. Dites-vous bien qu'en plus, s'il clique sur un chiffre négatif, ce dernier sera retiré de votre score et non du sien. De plus l'ordinateur est diablement rapide dans ses choix. Il ne vous reste alors qu'une marge d'action assez ténue : celle du déplacement.







En effet, vous avez l'un et l'autre deux sens de déplacement différents. Vous pouvez vous déplacer dans les chiffres uniquement à l'horizontale alors que l'ordinateur le fera, lui, dans les verticales.

L'ordinateur n'a donc jamais les mêmes chiffres que vous à l'écran, hormis celui commun aux deux lignes. Du coup le hasard peut vous aider en vous donnant des chiffres plus élevé que l'adversaire.

Ceci dit, cela n'a qu'un temps puisqu'une fois que tous les points intéressant seront retirés, il faudra bien vous "coltiner" les mauvais chiffres.

Quand je vous dis que c'est un jeu vraiment retord...

Le jeu contient cinq tableaux. Le premier est relativement simple (si, si, je pèse bien mes mots !). A partir du troisième cela se complique encore plus car ce ne sont plus des chiffres qui s'affichent (quoique le deuxième avec ses chiffres romains, n'est pas mal non plus), mais des cryptogrammes dont vous n'avez pas la signification. A vous de deviner quels sont les points les plus intéressants. Il va vous falloir observer une partie sans jouer pour en comprendre la signification et apprendre par coeur leur niveau.




De toute façon, dites-vous bien que, même en les connaissant bien, il vous faudra un sacré bout de temps avant que leur analyse soit aussi rapide que pour les chiffres arabes que vous avez digéré depuis la maternelle. C'est bien simple, il n'y a qu'à voir le laps de temps supplémentaire que demande le deuxième niveau avec ses chiffres romains.

Bref vous êtes décidément bien mal "barrés" pour gagner contre votre ordinateur.

En fait, je n'ai jamais réussi à battre mon FALCON dans cette monstrueuse "prise de tête" et je croie sincèrement que pour y arriver il faut s'appeler EINSTEIN, KASPAROV ou quelque chose comme cela.

Le cas échéant, l'unique recours pour pouvoir se retrouver dans le TOP TEN, c'est de jouer contre un adversaire non "silliciumé".

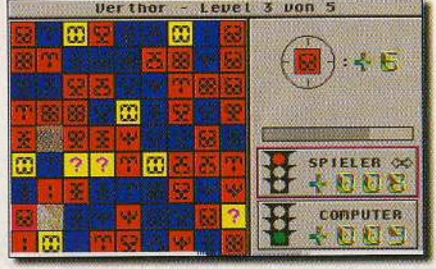
Voilà en tout cas un très bon concept pour les amateurs de jeu "prises de tête".

VERTHOR tourne sur ST, TT et FALCON en seize couleurs.

## MUCS

Ce ne sont pas de toutes évidences les jeux du siècle, mais à ce prix on aurait du mal à bouder le réel attrait de ces deux productions. L'intérêt de celles-ci dépassant largement la qualité moyenne de leurs graphismes (un peu fourre-tout, il faut le dire). De plus l'une d'entre elles est spécialement dédiée au FALCON...

Pour finir, je voudrais signaler une phrase assez désastreuse présente sur les deux emballages : un jeu pour tous (femme)". Pour MUCS, les femmes semblent donc ne pas pouvoir jouer à tous les jeux vidéos. Je serais bien curieux d'en connaître la raison. Sans doute chez MUCS croit-on encore aux dénominations de sexes faibles et sexes forts.




Il faudra bien un jour que toutes ces aberrations cessent et que l'on se mette à écrire l'histoire de façon un peu plus équitable.

Godefroy de MAUPEOU
fdmilieu@wanadoo.fr

## WORLD OF PUZZLE

FALCON 4Mo mini
Prix : 90 F

## VERTHOR

tout ATARI
Prix : 60 F
édité par M.U.C.S.

- jeux casse-tête pour ceux qui aiment, le prix
- qualité graphique moyenne, problèmes






**LE SAVIEZ-VOUS ?**

Lorsque vous cliquez sur un dossier dans une fenêtre pour l'ouvrir, celui-ci s'ouvre dans la même fenêtre que celle où se trouve le dossier.

Pour visualiser le contenu du dossier dans une nouvelle fenêtre, il faut appuyer sur la touche ALTERNATE tout en double cliquant sur ledit dossier.

Cette manip' n'est valable qu'à partir du TOS 2.06 : TT, MEGA STE, FALCON, EAGLE, HADES, MILAN ou ST(E) modifié.

GdM




# plus loin avec votre ATARI (6)

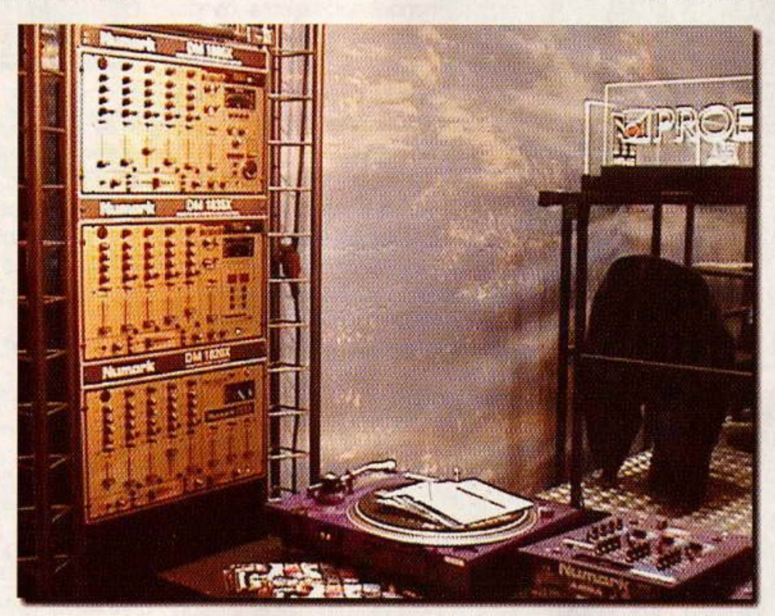
***DIGITALISEURS ET PHOTO NUMERIQUE***
***Nous allons poursuivre notre voyage au sein des périphériques permettant de faire entrer des images dans un Atari.***

## APPAREILS PHOTO

Il existe deux types d'appareils photos numériques : ceux qui coûtent cher et ceux qui coûtent très cher. La première catégorie correspond aux appareils Casio, Canon ou Sony que l'on trouve pour des prix allants de 3 000 à 6 000 F. Quant à la seconde catégorie, on y trouve des appareils tels que le Kodak DCS coûtant plus de 20 000F.

Le système Kodak DCS est basé sur un appareil photo Minolta auquel on a remplacé le dos classique par un dos CCD. Dans ces conditions, l'image, au lieu de se former sur la pellicule, se forme sur le capteur CCD d'une résolution d'environ 4 000 par 3 000 pixels. L'appareil est complété par un système de stockage sur mémoire flash ou disque dur pc-card. Evidemment la technologie de l'appareil (capteur de plusieurs millions de pixels et stockage de masse) justifie pleinement son prix. En option, le reporter avisé pourra se procurer le système portable d'édition des images équipé d'un modem permettant l'envoi des images à sa rédaction par téléphone, y compris par le système Inmarsat de téléphone par satellite.

Plus accessible à nos bourses, on trouve des appareils photos numériques grand public intégrant un capteur CCD de 300 000 à 450 000 pixels donnant une image de résolution NTSC (640x480) ou PAL (720x576 ou 768x576). Etant donné la taille plus réduite des images, le système de stockage coûte aussi moins cher. La palme revient au Mavica Sony dont la sauvegarde s'effectue sur de simples disquettes HD formatées DOS (donc lisibles sur un Atari équipé de lecteur HD). Quant à l'accès aux photos depuis un Atari, il existe plusieurs méthodes. Les appareils Canon et Casio font transiter leurs images par un connecteur série, avec le bon câble et le pilote M&E adéquat, il est possible de les relire sans problème.




Pour le transfert, le Mavica fait encore très fort, non seulement les disquettes sont directement lisibles, mais les images sont de surcroît stockées en format JPEG, donc directement lisibles avec la plupart des logiciels Atari.

## CAPTURE VIDEO

Si vous disposez d'un Caméscope, vous pouvez réaliser des captures d'images à l'aide d'une carte vidéo, par exemple la carte Exposé sur Falcon. Cela vous coûtera moins cher qu'un appareil photo numérique et une bande de 90 minutes permettant de stocker plus de 1 000 plans de 5 secondes, cela vous fait une sacrée quantité d'images. Pour réussir de bonnes captures vidéo, faites des prises de vue avec votre Caméscope comme avec un appareil photo : ne faites que des plans fixes d'objets le plus immobiles possibles, sinon la capture sera aussi floue que si vous aviez bougé durant une photo.

Les cartes de capture vidéo ont bien évolué avec le temps. Il y a dix ans, une capture couleur pouvait prendre 5 à 10 secondes, maintenant elles sont réalisées en temps réel, c'est-à-dire en 1/25e ou 1/50e de seconde selon que l'on capture une trame complète ou demie-trame.
Ce gain de performances est dû à deux facteurs : d'une part, le prix des convertisseurs ADC rapides a chuté dans des proportions importante, d'autre part la capacité des RAM statiques a augmenté et son prix chuté. Par conséquent, même si le prix des cartes de capture vidéo n'a guère changé (entre 1 500 et 4 000 F), leurs performances ont crû de façon impressionnante.

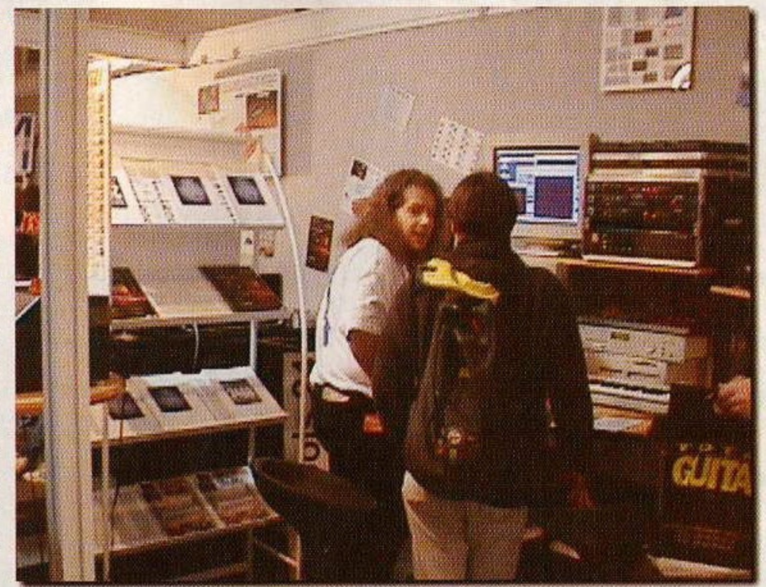
## L'IMAGE VIDEO

Quelques rappels, une image vidéo NTSC



est composée de 525 lignes, une image PAL de 625 lignes. Une fois retirés les signaux de synchronisation et les bords haut et bas de l'image, il reste 480 lignes utiles en NTSC et 576 en PAL. Pour respecter le rapport d'image de 4/3 des écrans classiques, l'image NTSC est formée de 640 par 480 points et l'image PAL de 768 par 576 points.

Je me permets d'ouvrir une brève parenthèse. L'image NTSC est donc de définition moindre que l'image PAL, en revanche, en NTSC, 60 images sont transmises par seconde tandis que seulement 50 le sont en PAL. Il s'ensuit un scintillement moindre en NTSC qu'en PAL. L'inconvénient majeur de cette différence de fréquence de rafraîchissement est le pénible effet stroboscopique dont sont affligés les vidéos NTSC transcodées en PAL (ou SECAM) : les travellings horizontaux et verticaux (et donc aussi les génériques déroulants) sont affublés d'un tremblement à 10 Hz (visible sur les documents vidéo en provenance d'Amérique du Nord et du Sud, ainsi que de certains pays d'Asie, dont le Japon. Fin de la parenthèse.



Ce qu'il ne faut pas oublier non plus lors d'une capture d'image vidéo, c'est l'entrelacement de l'image. Dès les premières transmissions d'images de télévision grand public, vers les années 40, on a trouvé que la bande passante de l'image vidéo (plusieurs mégahertz) était trop importante, la solution de ce problème a été très simple. Lors de chaque image, on ne transmet que la moitié des lignes la composant. Ainsi, on transmet d'abord toutes les lignes paires, puis toutes les lignes impaires. Ce procédé permet de réduire par 2 la bande passante nécessaire. Il s'agit certainement du plus ancien procédé de compression de l'image vidéo.

La conséquence de l'entrelacement est qu'une image complète (768x576 en PAL) est transmise en 1/25e de seconde. Si vous effectuez une capture en 1/50e de seconde c'est une demi-image que vous capturerez, donc d'une résolution de 768 par 288 pixels. Si vous capturez une pleine image, vous aurez une image dont les lignes impaires auront été prises au temps T et les lignes paires au temps T+1/25e. Par conséquent, si vous capturez un objet en mouvement, l'image de celui-ci aura l'air dédoublée. Donc pour effectuer des captures à partir d'un enregistrement vidéo, il est recommandé de ne capturer en 768x576 que les images fixes ou de faible mouvement, et en 768x288 les images donc le mouvement est important. La perte apparente de résolution d'une demi-image est moindre que l'effet de flou dû aux mouvements sur une capture pleine image.

## RETOUR AUX APPAREILS PHOTO

En fait, les appareils photo numériques ont un gros avantage. Leur capteur d'image n'est pas à balayage entrelacé, mais à balayage progressif. Par opposition au mode progressif, en mode entrelacé, toutes les lignes de l'image (paires et impaires) sont lues en une seule fois, par conséquent même des objets en mouvement ne seront pas dédoublés même s'ils sont en format 768x576. Par contre, les appareils photo numériques ne sont pas soumis aux contraintes des standards vidéo PAL et NTSC (incompatibles entre eux, les Caméscopes, magnétoscopes et TV NTSC sont venus en Amérique et en Asie, les appareils PAL en Europe, Afrique et Orient.). Ce sont donc souvent des appareils dotés de capteurs NTSC 640x480 pixels que l'on trouve en Europe (moins de pixels et une seule version de l'appareil entraînent des coûts de fabrication moindres).

Encore un petit aparté sur les Caméscopes. Le tout nouveau modèle Canon NV-DX1, dispose apparemment d'un capteur d'images progressif. Ce serait le premier appareil grand public à disposer de cette possibilité. Reste que ce Caméscope très haut de gamme, au format DV, disposant d'objectifs interchangeables et de 4 pistes audio simultanées, reste réservé à ceux qui disposent d'un budget de 30 000F.

## INSTALLATION D'UNE CARTE VIDEO

Les cartes les plus courantes se branchent soit sur le port cartouche (Vidéo Master, Vidéo Clic, Rafale, Realtizer...) ou sur le port d'extension interne du Falcon (Exposé, Chili) ou du Mega-ST (Chili). On trouve aussi dans le commerce des cartes d'acquisition vidéo en VME ou sur port parallèle, mais aucun driver n'existe sur Atari (la CHILI possède tout de même un adaptateur VME pour les TT). Les cartes sur port cartouche sont toutes des cartes d'acquisition 320x200 16 niveaux de gris (mode vidéo ST Basse), tandis que les cartes internes ont des capacités supérieures : 720x576 pour l'Exposé et 512x576 pour la Chili, toutes deux en true color. Les cartes en couleur disposent d'un décodeur PAL intégré (désolé pour ceux qui veulent capturer des images SECAM) permettant de brancher directement Caméscope ou magnétoscope sur l'ordinateur sans boîtier supplémentaire.

## AVANTAGES ET INCONVENIENTS

Est-il préférable d'opter pour un scanner ou pour appareil photo numérique. Le tableau suivant résume les principales caractéristiques de ces systèmes. Il est basé sur la comparaison de photos effectuées avec un appareil classique et scannées et un appareil numérique

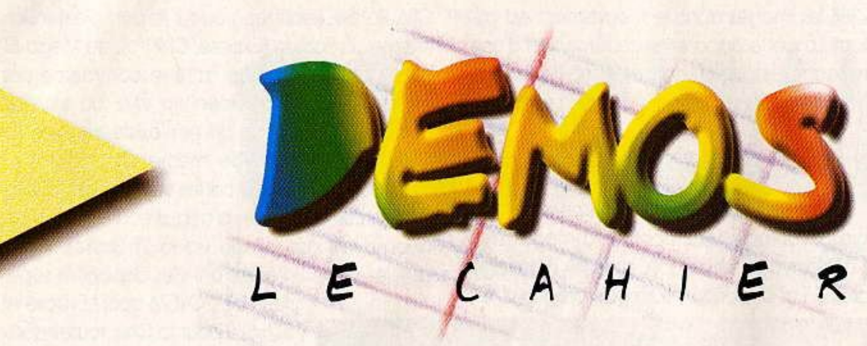
| Paramètre | Scanner | Photo numérique |
|---|---|---|
| Résolution | 2 000x1 500 env. | 768x576 ou 640x480 |
| Délai | 1h à 48h (1) | Immédiat |
| Coût de base | 1 000 F (2) | 2 500 à 6 000 F |
| Coût unitaire | 2 à 3 F | gratuit (3) |

Notes : (1) Délai du labo photo pour effectuer les tirages papier. (2) Prix du scanner et du pilote, l'appareil photo n'est pas compris. (3) Les photos sont effaçables et réenregistrables à volonté.

## CONCLUSION

Au niveau de la qualité, c'est la solution scanner qui est meilleure, par contre au niveau délai, l'appareil photo numérique est imbattable. Pour ce qui est du coût, cela dépend du nombre de photos que vous voulez faire, un appareil numérique n'est rentable qu'à partir d'un nombre important de clichés. L'usage d'un appareil photo numérique est donc plutôt destiné à constituer des banques d'images on a effectué des comptes rendus de salons (voyez par exemple ST Mag 124 où l'article sur le salon de Neuss a été réalisé avec un appareil photo Casio).

**Pascal BARLIER**




## SERVICE DEMOS

Si vous cherchez des démos Atari, pensez au Service Démos.

Pour 15 Francs la disquette (tout compris), et sans frais d'inscription, le Service Démos vous propose de nombreuses démos et intros pour votre Atari (STF / STE ou Falcon).

N'hésitez pas à demander la liste (contre un timbre) à l'adresse suivante :

Service Démos – Frédéric THIRARD
35, chemin des beaux vents
95610 Eragny sur Oise

Important : si vous commandez et payez par chèque, libellez le à l'ordre de F. Thirard.

NOUVEAU : Depuis le dernier Forum Atari à Bercy Expo, le CD-ROM du Service Démos est disponible : 245 Mo de démos Atari STE / STF et Falcon y sont présentes ainsi que 45 Mo de Bonus !

Il ne coute que 199 F port compris, et même 169 F si vous êtes déjà client du Service Démos.

# une rentrée fun

***A l'heure où j'écris ces lignes, il fait un soleil magnifique et les vacances ne sont pas terminées.***

***La plupart des CPs de l'été n'ont pas encore eu lieu, à l'exception de la GIGAFUN 98, qui s'est terminée depuis quelques jours.***

***Et grâce au remarquable travail des organisateurs (le French Falcon Club), les premières photos sont déjà disponibles.***

## C'EST LA RENTREE

Avant de vous parler brièvement de la GIGAFUN, j'espère que vous tous passé d'agréables de vacances et que ceux qui sont encore étudiants vont faire une bonne rentrée.

Pas de beaucoup de texte ce mois-ci dans rubrique démo puisque je n'ai pas mes Atari sous la main, et que la plupart des productions Atari du mois d'Août ne sont pas encore disponibles...



## GIGAFUN 98

Cette année le projet GIGAFUN avait grandement avancé puisqu'il s'était étendu dans le cadre des "Journées Européenne du Multimédia" (JEM 98) du 6 au 9 Août près de Strasbourg en Alsace.

En plus de la CP, il y avait des concours de jeux, des conférences... qui ont permis notamment au grand public et aux professionnels de se familiariser avec Internet.

La Coding Party en elle-même proposait de nombreux concours et de nombreuses activités.

La partie CP des JEM a accueilli cette année une centaine de participants venus de toute la France.

Probablement du fait que les organisateurs soient des Ataristes, près de la moitié des participants étaient sur Atari, du jamais vu dans une CP !

Parmi les participants on trouvait des groupes connus tels que SECTOR ONE, POPSY TEAM, IDEM LINE...



De ce fait la plupart des concours ont été gagnés par des Ataristes, et en grande partie par ces trois groupes.

Je ne dispose malheureusement pas de plus d'informations à l'heure actuelle, je vous laisse donc regarder les nombreuses photos que j'ai pu récupérer.

Je remercie au passage Thorin et toute l'équipe de la Gigafun.

## RENDEZ VOUS LE MOIS PROCHAIN

Dans le prochain ST MAG, j'espère avoir des tonnes d'infos sur la Gigafun bien sûr, mais aussi sur d'autres CP comme le RTS-Party et aussi la fameuse SLACH PARTY organisée par entre autres par Lucis Magia.

Et comme une CP n'arrive jamais seule, j'espère également pouvoir tester les démos qui sont sorties à cette occasion.

**Frédéric THIRARD**
**thirard@planete.net**

# SERVICE DÉMOS

**découvrez l'univers fabuleux de la démo sur ATARI !**

SERVICE DEMOS

Le CD ROM

199 F

Plus de 250 disquettes, près de 200 Mo d'intros, MegaDémos, Multiparts, Zik Discs etc... pour STF / STE ET FALCON !

+ Bonus : 45 Mo de démos, intros et programmes divers...




## POUR COMMANDER

Je désire :

☐ Recevoir la liste des démos du Service Démos (joindre un timbre à 3F)

☐ Commander ________ exemplaires du CD Service Démos à 199 FF pièce soit ________________ F

☐ Commander ________ disquettes de démos (indiquer ci-dessous les références) à 15 FF pièce soit ________________ F

Références : .................... .................... ....................

: .................... .................... ....................

: .................... .................... ....................

NOM : .................... Prénom : ....................

Adresse : .................... Code Postal : .................... Ville : ....................

Votre (vos) machines : .................... .................... ....................

règlement total : _____ FF

Découpez ou recopiez ce coupon et envoyez le accompagné de votre règlement par mandat ou chèque libellé à l'ordre de F. THIRARD à l'adresse suivante :

F. THIRARD – Service Démos / 35, chemin des beaux vents – 95610 Eragny sur Oise


LOST BLUBB
Roland D-10
AMIGA

# anciens numéros : commandez-les !











n°76 – 32 F | n°78 – 32 F | n°80 – 32 F | n°81 – 32 F | n°82 – 32 F | n°83 – 32 F | n°84 – 32 F







n°85 – 32 F | n°86 – 32 F | n°87 – 32 F | n°88 – 32 F | n°89 – 32 F | n°90 – 32 F | n°91 – 32 F








n°92 – 32 F | n°93 – 32 F | n°94 – 32 F | n°95 – 32 F | n°96 – 32 F | n°97 – 32 F | n°98 – 32 F








n°99 – 32 F | n°100 – 32 F | n°101 – 32 F | n°102 – 32 F | n°103 – 32 F | n°104 – 32 F | n°105 – 32 F












n°106 – 32 F | n°107 – 32 F | n°108 – 32 F | n°109 – 32 F | n°110 – 32 F | n°111 – 32 F | n°112 – 32 F














n°113 – 32 F | n°114 – 32 F | n°115 – 32 F | n°116 – 32 F | n°117 – 32 F | n°118 – 39 F D2M + TOP | n°119 – 39 F CALLIGRAPHER



programme en version complète offert avec le magazine ▶▶▶▶▶▶▶









n°120 – 39 F SPACE FIGHTER | n°121 – 39 F GESCHECK | n°122 – 39 F PIXART 3 | n°123 – 39 F VROOM | n°124 – 39 F OXYD + livre | n°125 – 39 F QUADERNO 1 | n°126 – 39 F VISION DOCK

**découpez ou recopiez ce bon et envoyez-le à : LA TERRE DU MILIEU - BP 11 - 74310 LES HOUCHES**



je désire recevoir le(s) numéro(s) : □73 □78 □80 □81 □82 □83 □84 □85 □86 □87 □88
□89 □90 □91 □92 □93 □94 □95 □96 □97 □98 □99 □100 □101 □102 □103 □104
□105 □106 □107 □108 □109 □110 □111 □112 □113 □114 □115 □116 □117 □118 □119 □120
□121 □122 □123 □124 □125 □126 soit : ....... n° à 32 F + ....... n° à 39 F + ........ F de frais de port (15 F pour 1 n°, 35 F pour 5 n°, 50 F plus de 5 N°) Total : .......... F Règlement par □chèque □mandat □contre remboursement (+ 15 F).
Nom ..................Prénom .......................... Adresse ........................................ Code Postal ............Ville ........................... Pays ......................

ces magazines sont achetables directement dans nos deux magasins dans la limite des stocks disponibles

# REVUE DE PRESSE

***C'était prévisible voici une pléthore de ST COMPUTER (7 numéros !!!) en retard mais pas forcément obsolètes. C'est pourquoi nous les traiterons tous sous cette rubrique (rassurez-vous, on fera court).***

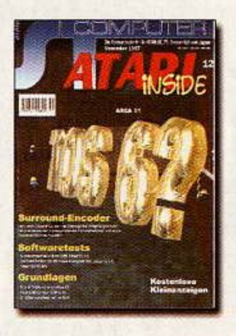
***ST COMPUTER n'est pas le seul et c'est ainsi que nous voyons également le retour de REVOLUTION et REVIVAL ainsi que les traditionnellement réguliers INVERS et ST.***

***La larme d'émotion viendra de LYNX & JAGUAR CONNEXION qui signe là son dernier numéro.***

## ST COMPUTER/ATARI INSIDE

**n°12**

**Décembre 1997**




Dans ce numéro, quoique très ancien, on trouvera certains sujets encore d'actualités comme les tests de FALCON SURROUND ou PAPYRUS 5.5 ainsi que l'installation d'un TOS 2.06 dans un STE et la présentation du TOS 6.0.

Ce numéro étant sorti en Décembre dernier, il traite de l'actualité du moment et quand celle-ci est très en retard chez nous, nous ne pouvons que nous réjouir d'avoir sous la main cet ancien numéro de ST COMPUTER.

Grâce à lui, je peux enfin parler de FALCON SURROUND qui est un véritable évènement pour nos machines.

Pour ceux qui ne savent pas ce qu'est le système SURROUND inventé par DOLBY, en voici une explication très succincte en attendant la définition exacte dans le test d'un prochain numéro.

Le SURROUND est ce qu'on appelle un effet psychoacoustique qui fonctionne en quadriphonie (quatre haut-parleurs). Si je devais décrire l'effet, je dirais que ce système utilisé dans le cinéma permet d'envoyer des bruitages de façon réaliste sur la deuxième série d'enceinte. Un des premiers films à avoir utilisé le DOLBY SURROUND fut TREMBLEMENT DE TERRE (le premier film catastrophe) où les bruits de la Terre qui tremble étaient envoyé en effet SURROUND afin de donner l'effet d'une salle au plancher tremblant réellement.

D'une manière générale, on envoie plutôt les basses en effet SURROUND car c'est ce qui rend le mieux.

Pour pouvoir profiter de l'effet SURROUND, il faut bien évidemment un système reconnaissant cet effet et donc possédant quatre haut-parleurs.

De fait l'utilisation semble plutôt visée au secteur audiovisuel. Ceci dit, SONY en étant l'inventeur, leurs chaînes hi-fi grand public possèdent souvent une fonction SURROUND. Celle-ci permet de créer un pseudo effet SURROUND (bas de gamme) à partir d'un cd stéréo.

Pour profiter de l'effet SURROUND d'un cd gravé avec ce principe, il faut un décodeur spécial qui coûte dans les 1 000 F (AIWA VX100).

Par contre le même cd "surroundé" écouté sur une platine cd normale donnera un cd stéréo classique.

FALCON SURROUND permet soit de créer des pistes SURROUND et d'encoder le tout pour créer un mixage SURROUND, soit d'encoder directement un mixage en SURROUND à l'aide d'une interface ADAT ou d'un JAM 8 IN (le 4 IN n'existe pas l'heure actuelle). Ce programme qui devrait devenir un module pour AUDIO MASTER ouvre évidemment des portes à l'ATARI et ce surtout en regard de son prix : 299 DM (environ 1 050 F).

Comme cité plus haut, nous y reviendrons plus longuement dans un véritable test où nous aborderons les caractéristiques réelles du SURROUND.

On regrette souvent de ne plus avoir de puissants utilitaires de gestion des disques durs. Uwe SEIMET, l'auteur de HD DRIVER, en a réalisé un très complet mais qui a du mal à franchir les frontières allemandes pour cause de doc de 300 pages à traduire et "incompressibles" selon son auteur. Ce programme s'intitule DISKUS et en est à sa version 3.5. Avec ce dernier vous pouvez explorer les fats et clusters de vos disques durs dans tous les sens et ainsi tenter de récupérer les données vitales que vous venez de crasher malencontreusement, à condition d'être un spécialiste de ce type de travail. Pascal BARLIER en est un bon exemple, lui qui a si souvent sauvé le maquettage de ST MAGAZINE du trou noir dans lequel il s'était fourré. Pour utiliser DISKUS, il faut être réellement costaud en la matière, mais si c'est le cas, avec un outil comme DISKUS, on peut parfois faire des miracles (et je pèse mes mots !!!).

Je passe sur PAPYRUS 5.5, histoire de ne pas créer de crises d'hystéries collectives dans notre beau pays et saute directement à un sujet fort intéressant : les résultats de l'enquête du lectorat de ST COMPUTER/ATARI INSIDE.

En voici quelques chiffres :

– La majorité du lectorat se situe entre 31 et 40 ans.

– la machine la plus utilisée est le ST (49% : d'où le succès du MILAN), ce qui est paradoxal si on se rend compte que la quantité de RAM la équipant les machines dudit lectorat, la plus courante étant plus de 8 Mo (52,6%).

Les MAGNUM ST et STE aurait-elle fait un véritable carton outre Rhin ?

– Encore plus fort, 50% de ce même lectorat possède un moniteur VGA. Là aussi les adaptateurs ST/VGA ont dû se vendre comme des petits pains.

– Côté OS, c'est MAGIC qui remporte la palme avec 49% d'utilisateurs contre 9% pour N_AES.

– Quant à l'achat d'une nouvelle machine, c'est le MILAN qui l'emporte avec 75% d'opinion favorable. Un chiffre à comparer avec les résultats de notre enquête le mois prochain.

Je termine ce numéro avec un clin d'oeil : IFA 97 à BERLIN.

Mais non ce n'est pas notre revendeur de DP national qui s'affiche dans la capitale allemande, mais un salon consacré à l'électronique.

Vous voyez qu'un numéro datant de bientôt un an peut s'avérer encore très intéressant.

## ST COMPUTER/ATARI INSIDE

**n°1**



**Janvier 1998**

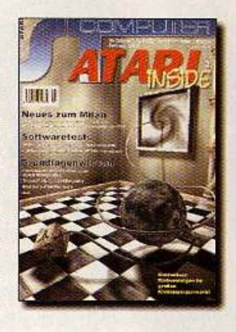



Ce numéro fête les 25 ans d'ATARI. Un historique nous y apprend que que Nolan BUSHNELL avait vendu ATARI à WARNER pour la modique somme de 28 millions de dollars, que Jack TRAMIEL l'a racheté à ladite WARNER pour un montant pratiquement dix fois supérieur (240 millions de dollars) et que 3 millions de ST ont été vendus de part le monde. L'histoire ne dit pas le nombre réel de FALCON et JAGUAR vendu, mais nul doute qu'il en est très très éloigné.

Un article sur JAVA nous montre une belle capture d'un ST émulé par un PC via JAVA (l'intérêt ???) et c'est là tout ce que je retiendrais de ce numéro 8 mois après sa sortie.

## ST COMPUTER/ATARI INSIDE

**n°2**
**Février 1998**




Ce numéro marque le début du soutien au MILAN. On trouve bien sûr les premiers benchs du bébé de MILAN GmbH ainsi que les caractéristiques du fameux TOS 6.0 à venir, mais surtout le début d'une série d'articles dédiés aux programmeurs afin que ceux-ci puissent exploiter à fond les performances de la machine. Ce mois-ci, le sujet est le 68040.

Pour revenir au TOS 6.0, le cahier des charges est assez hallucinant et tient sur une page en trois colonnes. Impossible de tout retranscrire ici et de toute façon, je préfère citer ce qu'il contiendra réellement lors de sa sortie plutôt que de vous faire "saliver" sur un produit qui sera peut-être très différent lors de sa disponibilité au public.

Je vous cite tout de même ce qui me semble primordial quant à son orientation.

Il sera multitâche (intégration de N_AES) et donc permettra de copies de fichiers ou formatage, en tâche de fond, intégrera la gestion des fontes TRUE TYPE et PS1, gérera les partitions de type MSDOS au-delà des 32 mégas, intégrera JAVA ainsi que des fonctions 3D comme le mapping de texture et les protocoles D, AV et OLGA.

On y trouvera également des fonctions de réseau, l'émulation 8086 pour les cartes PCI,... et surtout pas de bug (sic !).

C'est évidemment le système de rêve et vous comprenez sans doute mieux pourquoi, j'attends de voir le produit avant de m'emballer.

A part cela, le retour du FORUM ATARI donne un numéro assez tricolore avec les comptes rendus du salon et le test de STUDIO SON.

## ST COMPUTER/ATARI INSIDE

**n°3**
**Mars 1998**




Il y a des numéros par contre où l'on ne devrait pas trop regarder en arrière les publicités. Celui-là en fait partie car lorsqu'on regarde la pub pour l'ATARI SHOW'98 des 4 et 5 Avril derniers, on peut lire la phrase suivante :

"MILAN 040 enfin disponible sur le salon"

Concevoir un ordinateur n'est pas une affaire facile, mais en acheter un également si l'on songe à tous ceux qui se sont déplacés en Octobre et en Avril à cette fin et qui sont repartis bredouilles.

Qu'importe, aujourd'hui le MILAN est bel et bien disponible et les patients (le terme s'applique bien à notre univers, je trouve) auront enfin trouvé leur bonheur après près d'un an d'attente.

Sinon pas mal de nouveautés émaillent ce numéro. Cela va de CAB 2.6 (version 2.8 aujourd'hui) à N-AES 1.2 en passant par WHIRLGIF & GEMGIF. Ces derniers sont des programmes en freewares qui permettent de monter automatiquement des animations GIF pour vos sites Web.

A part cela, si vous téléphonez souvent d'Allemagne, que vous avez un PORTFOLIO, vous serez ravis d'apprendre l'existence de TTarife.

Ce logiciel permet de calculer à tout moment le coût de vos communications y compris avec un téléphone mobile.

Si j'ai bien compris, il n'y a pas de liaison hardware avec ledit téléphone, mais juste à indiquer si celui-ci est portable ou non et la zone dans laquelle vous allez téléphoner. Lancez le calcul en même temps que la communication et stoppez-le à la fin de celle-ci.

Chaque coût de communication est stocké et vous pouvez analyser toutes les statistiques possibles sur une période donnée quand bon vous semble.

C'est peut-être un peu lourd à gérer, mais si cela existe c'est qu'il y a des utilisateurs. C'est un produit édité par le PORTFOLIO CLUB allemand.

## ST COMPUTER/ATARI INSIDE

**n°4**
**Avril 1998**




Cet opus 4/98 est le numéro d'avant salon. A ce titre, le soutien MILAN s'accentue avec deux articles dont un indispensable et que nous devrions traduire en français pour ST MAGAZINE intitulé "BUS PCI : TOUT CE QUE VOUS DEVEZ CONNAITRE". Cet article s'adresse aussi bien au novice (historique et présentation du bus PCI) qu'au programmeur. On y trouve entre autres deux diagrammes de l'implémentation de ce bus sur le MILAN et sur l'HADES. C'est assez complet et toute une série d'écrits et adresses utiles permet à ceux qui en veulent plus de compléter leurs connaissances. Cet article est une première partie et trouvera sa suite dans le prochain numéro de ST COMPUTER/ATARI INSIDE.

L'autre article est une interview d'Uwe SCHNEIDER et Ali GOUKASSIAN à propos du MILAN MULTI OS 1.2 (version spéciale MILAN de N_AES 1.2).

Il est étonnant de voir un rédacteur en chef interviewé par un de ses journalistes, mais lorsque ce dernier est aussi l'instigateur d'un projet de l'ampleur du MILAN, une non-participation de sa part à cette interview eut été pour le moins regrettable.

Cet entretien ne nous apprend rien de spécial, car nous avons déjà lu les mêmes propos lors la conférence IRC sur Internet retranscrite dans le précédent numéro.

Toujours dans cette publication, on trouve le test de ULTIMATE VIRUS KILLER 2 000 (la version 8 en fait), un autre d'un programme attendu par beaucoup de personnes RESOURCE MASTER 2.12 (un édi-



teur de ressource comme son nom l'indique). La capture d'écran représentant la partie dessin des icônes ressemble d'ailleurs furieusement à INTERFACE 2. Etonnant !!! (mais pouvait-il en être autrement ?)

## ST COMPUTER/ATARI INSIDE

**n°5**

**Mai 1998**




De ce numéro, je ne retiendrais que quatre choses : les tests de SMURF et AGNUS ainsi que la suite de l'article sur les bus PCI et un sur la création de flammes et effets de réacteurs dans NEON (le résultat est saisissant !!!).

AGNUS est visiblement une alternative au GNU C++. N'étant pas compétent en programmation, je ne pourrais vous détailler ce soft qui à l'air très complet et qui tourne sur toute la gamme, y compris sous N-AES. En tout cas, ST COMPUTER lui consacre quatre pages bien remplies ce qui est plutôt rare et tend à accréditer l'importance de son existence.

Pour SMURF, cela m'est déjà plus facile. Les quelques captures d'écran montrent un programme complet avec pas mal de paramétrage et surtout des effets inédits sur ATARI (36 effets et 71 filtres par matrice), ce qui est très attendu de la part des utilisateurs. L'interface semble très réussie et rappelle parfois l'excellent DA'S PICTURE. A noter d'ailleurs que, tout comme le module FILTRE de CALAMUS SL, le format des filtres de DA'S PICTURE est compatible avec la matrice de SMURF.

Le nombre de formats d'images importés dans SMURF est hallucinant. On en dénombre pas moins de 64 dont des provenances assez exotiques comme le SGI (SILLICON GRAPHICS, le IBG (NASA-PDS image) ou le FAL (QO JAPAN IMAGE FILE). On y trouve aussi des formats plus indispensables comme le PSD (PHOTOSHOP DOCUMENT), MSP (MICROSOFT PAINT), QDV (MACINTOSH GIFFER), le PCD (CD PHOTO KODAK)

Côté export, le choix est plus restreint (14 formats), mais les concepteurs de sites web se réjouiront d'apprendre que le JPEG et le GIF font partis de la sélection.

A vrai dire, le seul point qui me fait un peu peur, est que je n'ai vu nulle part mention d'un travail en 32 bits, ce qui retirerait à SMURF le marché professionnel.

avec toutes les adresses et registres pour piloter le PCI BIOS.Pour le bus PCI, nous avons cette fois-ci un article assez costaud avec toutes les adresses et registres pour piloter le PCI BIOS. Après un tel article, nous devrions voir une "cargaison" de pilotes pour cartes PCI arriver pour MILAN et HADES.

## ST COMPUTER/ATARI INSIDE

**n°6**

**Juin 1998**




Ouf ! J'arrive au dernier numéro de ST COMPUTER reçu cet été. Quatre grandes nouveautés pointent leurs nez : PAPYRUS 6, EC9O9, NVDI 5 et PIXART 4.4

PAPYRUS 6 reconnaît le language HTML 4 y compris les images en transparence et les GIF animés. Il s'avère alors idéal pour composer des pages pour le web facilement puis les exporter en HTML. Vivement qu'il arrive chez nous, sa venue devrait être une véritable bénédiction.

EC9O9 est logiciel qui transforme votre STE, TT ou FALCON en boîte à rythme pseudo analogique TR9O9. Le logiciel comporte 16 sons originaux échantillonnés en 16 bits. Ceux-ci peuvent d'ailleurs être exportés vers un S9OO/95O. Quant aux rythmes réalisés avec EC9O9, ils peuvent être sauvegardés sous forme de midifiles permettant ainsi de travailler ses rythmes de techno façon TR9O9 et d'intégrer le tout dans CUBASE ou autre. Nous en reparlerons plus tard.

NVDI 5 c'est le petit miracle. D'un seul coup la quasi-totalité des nouvelles imprimantes se retrouve pilotée par l'ATARI. De plus les paramétrages d'imprimante sont complètement "relookés" et font saliver d'avance. En principe NVDI 5 devait être dispo chez nous avec MAGIC 6 pour cet été. Réponse le mois prochain.

Quant à PIXART 4.4, il semble qu'il comporte pas mal de nouveautés et se dirige enfin vers un mode de travail de type retouche photo grâce à l'apport de fonctions comme l'antialiasing. Les outils comme le doigt, l'aérosol et la goutte d'eau utilisent enfin la transparence et deviennent de véritables outils TRUE COLOR.

Nous avons hâte de voir !

## ATARI COMPUTING

**n°10**

**Juillet 1998**




C'est avec une superbe couverture pelliculée que nous est arrivé ce nouvel ATARI COMPUTING. Ce dernier a enfin repris un rythme de parution régulier et c'est tant mieux. Il faut dire qu'on connaît bien le problème.

Le dessin de la couverture est réalisé par Théo BUZ et c'est franchement une réussite. A voir !

ATARI COMPUTING est toujours aussi rempli et nous avons droit aux tests de MAGICMAC 2, PIXART 4, SPEEDOGDOS 5.7, SCAN X, MIDIMAN, SUZYB et surtout la VELOCE+ qui a fait tant de bruits en France depuis son annonce dans ST MAGAZINE.

Commençons donc avec cette fabuleuse carte. Celle-ci propose d'installer un 68O2O avec de la fast ram voire un disque dur IDE dans votre ST. Un 68O2O est en quelques sortes un 68O3O sans MMU. Du coup le ST se retrouve grandement accéléré et ce d'autant plus que la FAST RAM propose un débit de 21 Mo/s contre les 4 Mo/s dudit ST. Les Benchs donnent alors un résultat de 151% par rapport au CPU du FALCON. Il est dommage qu'il n'y ait pas de tests réels dans ATARI COMPUTING tant les bench ne veulent rien dire en réalité.

On peut tout de même lire dans l'article qu'ANIPLAYER lit enfin l'image ET le son sur STE et que la démo interactive 3D GRAPHIC DEMO tourne enfin sur la même machine, mais c'est tout.

Dommage, on aurait aimé avoir un aperçu réel de la puissance de cette carte pour le moins très demandée.

Quant à SPEEEDOGDOS 5.7, la conclusion est sans appel : si vous n'avez pas SPEEDOGDOS, son achat n'a que peu d'intérêt vis-à-vis de NVDI. Le cas contraire, une mise à jour peut s'avérer utile de par son prix attractif.





Seul dans le désert ?
Perdu dans les profondeurs de la nuit ?
Il existe encore un espace de liberté
au milieu des affres compatibles !
3615 STMAG
des tonnes de programmes à
télécharger,
des voix pour répondre à vos
questions,
des ataristes
passionnés
NOUVEAU !!!
POUR RÉSOUDRE TOUS
VOS PROBLÈMES AVEC LA
CONNEXION INTERNET,
TAPEZ SL INTERNET PUIS
ENVOI, PASCAL NOWAK,
SPÉCIALISTE DU RÉSEAU,
RÉPONDRA À TOUTES VOS
QUESTIONS
le
paradis
de l'Atari,
c'est ici !
1.29 F/mn

Pour SCANX, avec un peu de chance, vous devez avoir le test dans ce ST MAG, sinon ce sera pour le mois prochain. Sachez simplement qu'il s'agit d'un logiciel de pilotage de scanner UMAX et MIKROTEK compatible GDPS, le système qui permet de scanner directement dans PHOTOLINE, PIXART, CALAMUS SL...

Enfin on remarquera une curiosité : le TEAM TAP mis à nu. Le TEAM TAP est l'interface qui permet de connecter quatre joypads sur l'emplacement d'un seul sur une JAGUAR. Le JOYPAD étant aussi connectable sur STE/FALCON, ces derniers sauront-ils aussi démultiplier leurs ports JOYPAD ? Si oui, l'article a un réel intérêt et tous les programmeurs de jeux devraient le lire.

## ST

**n°74**
**Juillet/Août 1998**

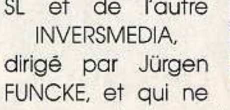


Je ne comprends toujours pas plus le néerlandais depuis les mois précédents, mais j'ai tout de même compris que le ST de Juillet/Août comporte un article sur les email sur ATARI (notamment avec MY MAIL), un sur le port RS232, un autre sur le bureau ainsi que la saga pratique de POV.

Tout cela au milieu des nombreuses "news" habituelles.

## INVERS

**n°8**
**Août 1998**



INVERS s'est scindé en deux. D'un côté INVERS SOFTWARE dirigé par Ulf DUNKEL qui ne s'occupe plus que de CALAMUS SL et de l'autre INVERSMEDIA, dirigé par Jürgen FUNCKE, et qui ne gère que le magazine. Les choses sont plus simples à gérer comme cela.

La partie nous concernant est assez faible ce mois-ci avec juste le début d'une série intitulée "QUEL OUTIL POUR QUEL TRAVAIL ?"

Cette série concerne CALAMUS SL et la façon dont on va réaliser certaines opérations. Avec le temps CALAMUS SL s'est vu adjoindre un très grand nombre de modules et parfois le choix de l'un d'entre eux pour une opération bien précise peut s'avérer un vrai casse-tête. A ce titre Emmanuel CURIS, un des traducteurs et beta testeur de CALAMUS SL, m'a confié une fois s'être posée la question de l'utilisation de POSITIONNER ou d'un autre module (j'ai oublié lequel : TOOLBOX + ou ALIGNEMENT ?) pour réaliser des placements de fichiers.

Et bien, Emmanuel va être content car ce premier article traite du texte et du travail de cadre et notamment du déplacement de ceux–ci. ALIGNEMENT est un module très puissant mais un peu ardu pour le novice. Volker RONNEBERGER le détaille ici de façon très détaillée avec TOOLBOX + et POSITIONNER.

Disons que TOOLBOX + permet de placer des cadres par rapport à d'autre cadres ou des bords de pages et ce de façon très simple (droite, centré, haut). Pour ma part j'utilise énormément TOOLBOX + pour centrer des cadres image dans la page.

ALIGNEMENT permet des placements beaucoup plus complexes et sera très efficace pour les positionnements dans un espace donné (et non par rapport à un objet ou bord existant).

C'est ainsi qu'on pourra lui demander de répartir de façon égale six cadres entre deux lignes. Il peut même exécuter un pavage aléatoire ou non d'un nombre défini de cadres dans une surface donnée.

Quant à POSITIONNER, il permet surtout de déplacer un cadre à la souris (ou par coordonnées) selon des pas définis ainsi que de tourner le même cadre (sauf les bitmaps) à la souris.

Om attend la suite de la série avec impatience !

## LYNX & JAGUAR CONNEXION

**n°15**
**Juin 1998**

Tout a une fin et L&JC aussi. Pascal L'ATARIOMANE et Denis DUMOULIN nous adressent donc leurs adieux dans un édito plutôt de bonne humeur. En fait, il n'y a que le fanzine qui s'arrête, l'aventure continuant avec l'association et le site web. De plus le nombre de fanzine sortis ces derniers temps et traitant de la JAGUAR et de la LYNX ne devraient pas laisser les lecteurs trop orphelins.



Une page est tournée et je comprends le soulagement de Denis DUMOULIN qui ne va plus avoir à passer de nuits blanches pour boucler son magazine à temps.

Tous les tests et tips possibles ayant été donné dans les précédents numéros, on ne trouvera pas grand-chose à se mettre sous la dent dans ce chant du cygne. Du côté des rumeurs, on remarquera quand même la réitération de l'annonce du rachat de certains titres par ICD qui, parait-il, serait content des ventes de AIRCARS (pas nous, par contre). C'est ainsi que 8 nouveaux titres sur JAGUAR sont annoncés ainsi que d'autres sur LYNX.

Les consoles ATARI ont décidément la vie dure. Il y a toujours quelqu'un pour prendre la relève.

Allez pour les tips, L&JC nous livre une dernière fournée avec la fin de ceux de XENOPHOBE.

Adieux le magazine L&JC et vive L&JC online.

site web : www.chez.com/lynxjaguar-connexion/
email : Jag.Lyxion@bigfoot.com

## REVIVAL

**n°3**
**juin 1998**



REVIVAL est un fanzine "toutes consoles" et même un peu micro sur les bords. De fait il ne parle pas que de nos machines mais reste passionnant car sans ornière. De plus la maquette est faite sur FALCON à l'aide de CALAMUS SL, alors...

En ce qui nous concerne, on trouvera quelques news sur la JAG et la LYNX, le test de BREAKOUT 2 000 ainsi qu'une page sur la micro atarienne. Très intelligemment,



## Juin 98 : la revolution CALAMUS SL'96 enfin pour tous !

**du 1er Juin au 30 Septembre, la mise-à-jour de n'importe quelle version de CALAMUS (1.9 ,S ,SL ) vers CALAMUS SL 96 PLUS ne coûte que 990 F (plus frais de port) soit jusqu'à 960 F d'économie.**

**Maintenant tous les calamusiens peuvent s'offrir le passage au SL 96 !**




SL 96

### pour un monde graphique libre de toute contrainte

| | | |
|---|---|---|
| NEW ! | CALAMUS SL 98 PLUS : | 3 500 F |
| NEW ! | CALAMUS SL 98 PLUS poste supplémentaire : | 750 F |
| NEW ! | mise à jour CALAMUS SL 96 PLUS vers 98 PLUS : | 590 F |
| NEW ! | mise à jour CALAMUS SL < 96 vers 98 PLUS : | 2 200 F |
| NEW ! | mise à jour CALAMUS 1.09 vers 98 PLUS : | 2 400 F |
| | mise à jour CALAMUS SL < 96 vers 96 PLUS : | 990 F |
| | mise à jour CALAMUS 1.09 vers 96 PLUS : | 990 F |

**modules & pilotes MGI**

| | | |
|---|---|---|
| | module DEGRADE # 1 : | 300 F |
| | module BRIDGE 2 : | 390 F |
| | mise à jour BRIDGE 1 vers BRIDGE 2 : | 190 F |
| | module FONTJONGLEUR : | 190 F |
| | module GDPS : | 300 F |
| | module GRIDPLAY : | 190 F |
| | module HKS : | 390 F |
| | module JOB MANAGER : | 2 990 F |
| | palette PANTONE : | 390 F |
| | pilote import KODAK CD PHOTO : | 190 F |
| | module PHOTOTOUCH avec 4 filtres : | 190 F |
| | pilote EPS import : | 190 F |
| | module STARSCREENING > 720 dpi : | 1 850 F |
| | mise à jour STARSCREENING 720 dpi vers > 720 dpi : | 1 490 F |
| | module STARSCREENING 720 dpi maxi : | 390 F |
| | courbes pour STARSCREENING : | 190 F |
| | module STEREO MAGIC : | 190 F |
| | module TOOLBOX + : | 390 F |
| | mise à jour TOOLBOX vers TOOLBOX + : | 190 F |

**modules & pilotes ADEQUATE SYSTEMS**

| | | |
|---|---|---|
| NEW ! | module CXmü INFORMATION DOC : | 590 F |
| NEW ! | module CXmü KOLLEKTOR : | 590 F |
| NEW ! | module CXmü HIRONDELLES : | 750 F |
| NEW ! | module CXmü VIRTUALISEUR : | 300 F |
| NEW ! | module CXmü WOPPER : | 300 F |
| NEW ! | module EDDIE 4 : | 1090 F |
| NEW ! | mise à jour EDDIE LIGHT vers EDDIE 4 : | 890 F |
| NEW ! | mise à jour EDDIE 2 ou 3 vers EDDIE 4 : | 190 F |
| NEW ! | module FEINDATEN 5 : | 1 790 F |
| NEW ! | mise à jour FEINDATEN vers FEINDATEN 5 : | 190 F |
| NEW ! | module FILTE 3 : | 1 090 F |
| NEW ! | mise à jour FILTRE vers FILTRE 3 : | 190 F |
| | 4 filtres supplémentaires # 1 : | 590 F |
| NEW ! | module MERGE 3 : | 1 490 F |
| NEW ! | mise à jour MERGE vers MERGE 3 : | 190 F |
| NEW ! | module PAINT 2 : | 1 490 F |
| NEW ! | mise à jour PAINT vers PAINT 2 : | 190 F |
| | modules PAINT + MERGE + FILTRE : | 3 390 F |
| | module PAINT + pilote WACOM UD : | 1 790 [illegible] |
| | module PAINT + pilote WACOM ARTPAD : | 179[illegible] F |
| | pilote export PS : | 2 [illegible] F |
| | pilote impression SHINKO CHC S 445 : | 2 [illegible]F F |
| | spooler impression LINOTYPE : | [illegible]250 F |
| | pilote impression TIFF : | 1 450 F |
| NEW ! | pilote TIFFI (import TIFF) : | 750 F |
| | pilote VDI (GDOS/Quickdraw) : | 700 F |
| | mise à jour VDI vers VDI : | 190 F |
| | pilote WACOM ARTPAD : | 590 F |
| | mise à jour pilote WACOM ARTPAD : | 190 F |
| | pilote WACOM UD : | 590 F |
| | mise à jour pilote WACOM UD : | 190 F |
| NEW ! | interface de flashage SDSI : | 14 190 F |

**modules & pilotes FRANCK RENKES SOFTWARE**

| | | |
|---|---|---|
| | filtres supplémentaires # 2 : | 590 F |
| | pilote import JPEG : | [illegible]390 F |
| | pilote import PICT : | 190 F |
| | module PLOT & CUT : | 1 290 F |
| | module DEGRADE # 2 : | 590 F |

**modules & pilotes INVERSMEDIA**

| | | |
|---|---|---|
| | divers modules + 4 fontes # 1 : | 390 F |
| NEW ! | modules COORDONNEES + FONTSORTER + LAUFWEITEN : | 390 F |
| | module COORDONNEES : | 150 F |
| | module FONT SORTER : | 150 F |
| NEW ! | module LAUFWEITEN : | 150 F |
| | module POSITIONNER : | 590 F |
| | modules LIGNE D'AIDES + CHER./REMP. STYLE TEXTE : | 260 F |
| | module LIGNES D'AIDES : | 150 F |
| | module CHERCHER/REMPLACER STYLE TEXTE : | 150 F |
| | module ALIGNEMENT : | 450 F |
| | module FRANKLIN 2.2 : | 390 F |
| | mise à jour FRANKLIN LIGHT vers FRANKLIN 2.2 : | 260 F |
| | mise à jour FRANKLIN 2 vers FRANKLIN 2.2 : | 125 F |
| | modules CHER./REMP. TRAMES & COURBES + SET [illegible]ATE : | 260 F |
| | module CHERCHER/REMPLACER TRAMES & CO[illegible]BES : | 150 F |
| | module SET DATE : | 150 F |
| | module PERSONNALISATION 2.0 : | 750 F |
| | mise à jour PERSONNALISATION 1 vers PE[illegible]SONNALISATION 2.0 : | 190 F |
| | pack courbes & trames MEDIALINK DAT[illegible]ACK : | 750 F |
| | pilote impression PRO XL : | 260 F |
| | module ASSEMBLAGE 3 : | 1 490 F |
| | mise à jour ASSEMBLAGE LIGHT [illegible]s ASSEMBLAGE 3 : | 1 100 F |
| | mise à jour ASSEMBLAGE vers [illegible]SSEMBLAGE 3 : | 750 F |
| | famille fontes BROOM : | 260 F |
| | module CALIPSO (import PS [illegible] EPS) : | 4 450 F |
| | module CALYPSO LIGHT ([illegible]port EPS) : | 3 350 F |
| | mise à jour CALYPSO L[illegible]HT vers CALYPSO : | 1 100 F |
| | module MESURE : | 350 F |
| | module SELECTION[illegible]ER 2.0 : | 450 F |
| | mise à jour SELE[illegible]ONNER vers SELECTIONNER 2.0 : | 125 F |
| | pack fontes # [illegible]24 fontes) : | 390 F |
| | TYPE ART [illegible] | 750 F |
| | TYPE 2 T[illegible]E v1.3 : | 750 F |
| | TYPE [illegible]T + TYPE 2 TYPE : | 1 100 F |
| | mo[illegible]e CODE BARRE : | 1 490 F |
| | [illegible]familles de codes barres pour module CODE BARRE : | 750 F |
| | 1 famille de code barre pour module CODE BARRE : | 190 F |
| | module MACRO MANAGER : | 260 F |
| | pilote DA-DTP HP-PLOTTER : | 3 300 F |
| | module INDEXER : | 390 F |
| | module NAVIGATOR : | 260 F |
| | FONTMAN + FONT EXPORT + FONT SHOW : | 350 F |
| | pilote import RTF INVERS : | 750 F |
| | mise à jour pilote RTF DMC vers RTF INVERS : | 300 F |
| NEW ! | pilote import GIF + pilote import MEGAPAINT BLD : | 230 F |
| NEW ! | pilote import GIF : | 150 F |
| NEW ! | pilote import MEGAPAINT BLD : | 150 F |
| | fontes PLAGE D'OLERON (2 fontes) : | 260 F |
| NEW ! | module NOTIO : | 350 F |
| | module LINE ART 1.51 : | 750 F |
| | mise à jour LINE ART vers LINE ART 1.5 : | 190 F |
| NEW ! | pilote EPSON SC UNI CDT : | 390 F |
| NEW ! | module CALVIN + : | 1 290 F |
| NEW ! | module CALVIN : | 1 090 F |

Tous les pro[illegible]s CALAMUS SL et compatibles sont importés en France par LA TERRE DU MILIEU.

Vous pouvez les acquérir chez votre reve[illegible]eur habituel ou directement chez l'importateur. Prévoyez 35 F de port dans le cas de commande par correspondance.

Contact : tél 04 50 54 49 77 - fax 04 50 54 49 94

REVIVAL cherche à traiter ce que ST MAG ne traite pas (ou pas encore) et c'est plutôt réussi. Au menu MOUNTAIN, le superbe logiciel de montage vidéo de Rémy VANEL et BIT BOPPER dont il faudra qu'on fasse le test un de ces quatre tant ce soft a l'air dément (un genre de VLM pour FALCON). BIT BOPPER aurait été utilisé par des groupes ultra-connus comme U2.

Enfin, je vais vous citer telle quelle une partie de l'édito qui est en fait une blague assez savoureuse :

"... contée par M. J.P II, directeur d'une grosse boîte de communication au Vatican.

Récemment, Bill CLINTON, Boris ELSTINE (N.D.L.R, j'ai corrigé la faute d'orthographe sur le nom d'ELTSINE) et Bill GATES ont été convoqués par Dieu.

La situation semblait réellement grave et le ton fut solennel.

"Mes enfants !", dit Dieu, "ça fait pas mal de temps que ça déconne en bas, j'en ai ras le machin, alors j'ai décidé de fermer la boutique ! Dans 20 jours, c'est la fin du monde ! Je vous le dis à vous trois car vous (n')êtes pas des grosses merdes. Allez Ciao !".

Telles furent ses paroles. Boris ELTSINE convoqua immédiatement sa cellule de crise en disant : "j'ai deux mauvaises nouvelles, D'abord Dieu existe et en plus, c'est la fin du monde dans 20 jours." Bill CLINTON fit la même chose de son côté et dit à son conseil : "j'ai une bonne et une mauvaise nouvelle, la bonne c'est que Dieu existe et la mauvaise c'est que la fin du monde est proche." Enfin Bill Gates réunissant son conseil dit : "mes amis, j'ai deux bonnes nouvelles. La première c'est que Dieu existe et la deuxième qu'on n'aura pas besoin de débuguer Windows 95"

## REVOLUTION




**n°8**
**Mai/Juin 1998**

Bon je fatigue un peu (traduire pour analyser ensuite est une activité assez épuisante mentalement). Je vais reporter la fin de cette revue de presse au numéro 128.

A bientôt !

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@wanadoo.fr

### ATARI INSIDE/ST COMPUTER
FALKE VERLAG
A.GOUKASSIAN
Rührsbrook
1024226 HEIKENDORF,
ALLEMAGNE
abonnement : 98 DM (mensuel)

### ATARI ST NIEUWS
ACN Postbus 5011
2000 CA HARLEM
HOLLANDE
abonnement : 39.50 FB (bimestriel)

### ST ECHOS
St&Co
8, rue Froidevaux
75014 PARIS
abonnement : 120,00 F (bimestriel)

### REVIVAL
Cyril DENIS
42bis, rue Conte Grandchamp / 42100 ST ETIENNE
abonnement : ?

### INVERS
INVERSMEDIA VERLAG GbR.
h.H. Ulf DUNKEL
Postfach 11 27
D-49618 LONINGEN
ALLEMAGNE
abonnement : 100,00 DM/an (11 numéros)

### ATARI DREAMMACHINE
Gilbert KOCH,
Alte Poststr.9
88662 UBERLINGEN
ALLEMAGNE
Postcardware

### FALK'MAG
Bertrand JOUIN,
Golio Jr, La Jardière
35250 MOUAZE
Freeware

### SIENERA ONLINE INTERAKTIV
Sienera Multimedia Mailbox
Uwe SIEBERS
Bockhoretser Dorfstr. 39a
28876 OYTEN
ALLEMAGNE
79 Dm le numéro

### JAGUAR & LYNX CONNEXION
46, rue de versailles
82300 CAUSSADE
tél + fax (16) 63 26 03 32
tarif : 150 F/an : 6 numéros

### FALCON SEULEMENT
Pascal CORNOT
9, rue Des Ribottées
21000 DIJON

### TOXIC MAG
Stéphane PEREZ
328, les Hautes du Louvaron
38560 JARRIE
gratuit contre envellope timbrée + 1 disquette – 3n°/an

### ATARI COMPUTING
73, BENTINCK DRIVE, TROON
AYSHIRE, KA10 6HZ
ECOSSE
11.5 £/6 mois – 17.5 £/6 mois
23 £/an – 35 £/an + disk
(bimestriel)

### MIDI COMEDIE
JEAN PAUL DIERICK
rue Georges POTIÉ, 87
59120 LOOS
adhésion : 70 F/an (3n°)

### GEM 2000
M 2000
Ecole A. CAMUS
Rue de la Convention
59650 VILLENEUVE D'ASQ
adhésion : ?

### REVOLUTION
DELTA LABS MEDIA
Osterfeldstr. 16
42103 Wuppertal / ALLEMAGNE
tarif 110 Dm / an (6 n°)

### ATARI MAGASINET
Box 11416
404 29 GOTEBORG
SUEDE

### JAGNET
Benoît BLASZCZYK
10, rue du Poitou
68260 KINGERSHEIM

### ST
Bakkersteeg 9a
2311 RH Leiden
NEDERLAND
abonnement : 40 fl
mensuel



# PETITES ANNONCES

■ VDS MEGA STE + SM 125 / TTO3O + Mon. SVGA / Falcon + Mon. SVGA / Mat. Atari O3 21 28 11 79

■ COMTOS : La réunion mensuelle des Ataristes du Sud Est O6 81 36 6O 91

■ Vends 1O4O STF + SC1425, 8OO FF Tel : O1 42 52 88 18

■ VDS Ecran + clavier 1O4O STE avec souris et manette O4 73 93 6O 11

■ Vends lecteur CD SCSI externe X2 Sony 35O F, Tel : O4 5O 76 72 16

■ A vendre : alimentation régulée 22O V / 12 V, 2O A en service continu. Tension réglable de 9 à 14 V, avec ampéremètre et voltmètre. Disquettes Atari (ST Mag, TILT, IFA, Démos) à 12O F le vrac de 2O disquettes. Tel : O3 27 88 66 73

■ Cherche Scanner à plat pour STE (3OO DPI mini) ou interface pour brancher scanner à plat sur STE. Faire offre au O5 56 59 91 34

■ Cherche Logiciel Magic MAC V2.O, tel : O3 27 88 66 73

■ Achète doc des fonctions GEMDOS, XBIOS, BIOS, TOS, ROLLS. O1 48 O8 59 O6

■ Recherche Lecteur CD ROM SCSI d'occasion pour Falcon. Demandez Gaetan O5 46 7O 31 66

■ VDS en un lot : MEGA STE 4, TOS 2,O5, Disque 5OO Mo interne / 25O Mo externe avec interface, 2 moniteurs mono (SM 124/144), clavier et souris, nombreux logiciels. Parfait état de marche, 38OO F O3 27 88 66 73

■ VDS moniteur EIZO Flexcan 9O6O S-Z 14" (TTL analog multiple scan, 15,5 à 38,5 KHz) avec livret technique. TBE. 25OOF O3 27 88 66 73

■ VDS imprimante HP 55O C, TBE. 1OOO F O3 27 88 66 73

■ VDS récepteur décamétrique ICOM IC R71 parfait état avec scanner. 35OO F tél. O3 27 88 66 73

■ ACH Jeux CD Jaguar 9OF ; Jeux Lynx 4O F Vacher R. 18 R A. Daudet 3O1OO ALES

■ RECH ecran ST couleur vers Grenoble. Laisser message POCLEMEN@ICOR.FR

■ VDS Falcon 4/6O + SM124 + CD ROM + B1O CANON 25OO F Tel : O3 87 94 24 81

■ Collectionneur achète échange Mat./Disk/Revues etc tel : O2 51 98 62 74

■ Musicien achète SMP24 pour Cubase Tel : O5 59 62 67 75 HR

■ Achète disquette jeu Dungeon Master 1 et 2 STE1O4O. Tel: O5 94 32 43 26

■ RECH La cuisine version TT couleur. Tel : O2 38 66 58 31

■ VENDS STF 4 Megas + Ecran couleur + ecran Mono. 1OOO F 94 67 O5 58

■ ECH fichiers MIDI persos sur PRO 24 3.O. O5 49 42 47 26

■ Cherche désesperément VIDI ST12 en bon état. Tel: O4 66 22 38 7O

■ VDS jeux originaux : Operation Stealth, Sherman M4. Tel : O1 4O 35 34 62

■ RECH doc de Xboot3, carte graph. pour TT VME. O2 38 66 58 31

■ VDS moniteur 14" SVGA Hyundai MPR II O3/95 : 8OO F Possibilité envoi gratuit. tel : O2 41 63 O9 35

■ VDS Rack special Falcon 8OO F Tablette TABY 4OO F O2 47 67 46 8O RPD

■ Vends livre Atari sur programmation Calamus – divers etc liste contre 1 timbre. Patrick Ramskindt 2/6 rue CH. Linbergh 59139 Wattignies

■ VDS barettes 8 bits 512 Ko & 1 Mo (22OF/2) & (32 Bits). Tissier Marc, 2O49 rte des Condamines O667O ST Martin du Var

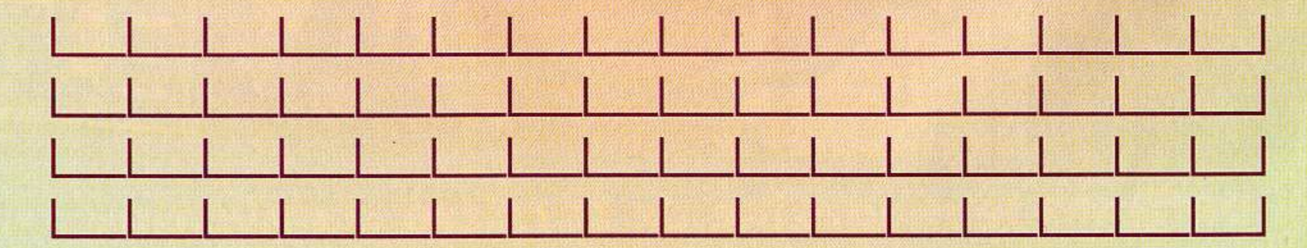
■ VDS Falcon + moniteur 14" + DD 1,2 Go SCSI + DTD8 pistes 6OOO Frs à deb. Tel : O3 87 O3 38 72

■ Vds TT 2 Mo + Rédacteur 3 + Lazypaint + jeux. 2199 FF Tel : 32 1O 22 51 68

■ VDS Falcon + ecran SVGA 15" + logiciel 3OOO F FAD 8 à 1OOO F Tel : O6 6O 26 9O 8O

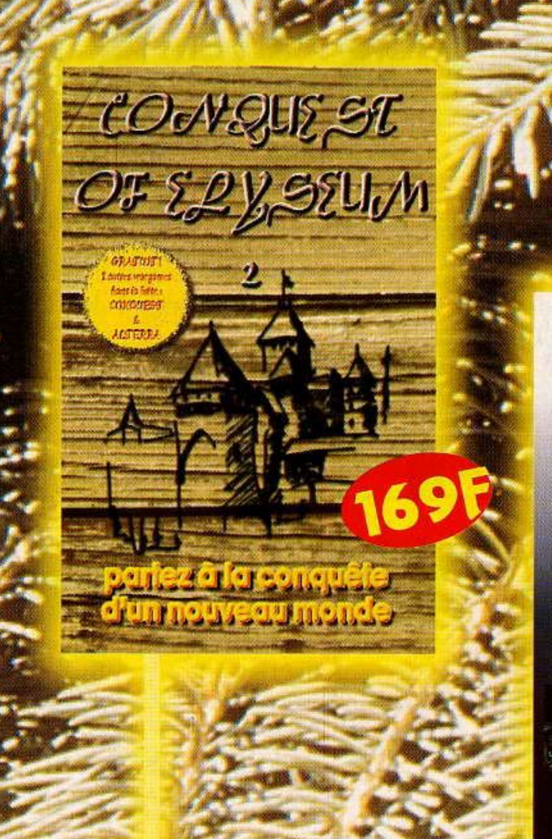
■ Recherche Jeux Pacific Island + Civilization. Tel : O5 94 31 71 64 HB

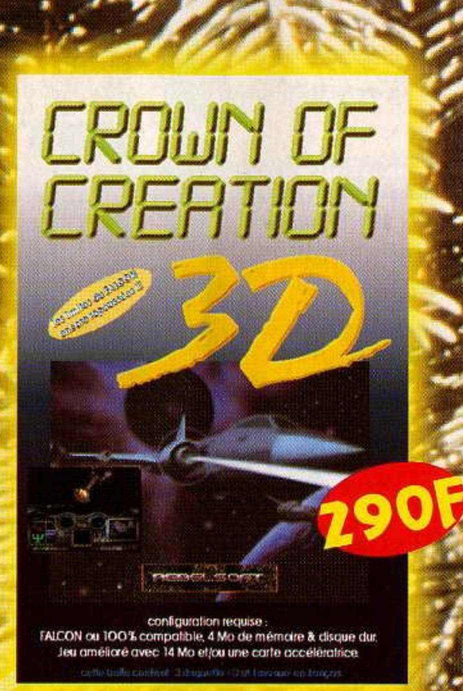
**Passez vos petites annonces dans ST MAG**
**► tarif : GRATUIT !!! (quatre lignes maxi)**
**texte à renvoyer à :**
**La Terre du Milieu – BP 11 – 74310 LES HOUCHES**
**► date limite de dépot : le 6 de chaque mois**

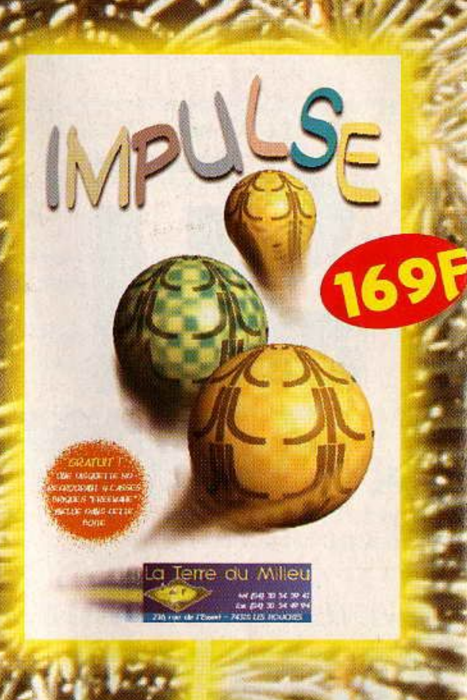




# les produits TERRE D







DES JEUX
COMME LE FALCON
N EN AVAIT ENCORE
JAMAIS EU

DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR

# DU MILIEU c'est aussi

RAINBOW II MULTIMEDIA

490F

Photo Line

la retouche photo comme vous ne l'avez encore jamais vue !!!

1250F

l'infographe

l'autre façon de dessiner

La Terre du Milieu

490F

DES LOGICIELS GRAPHIQUES AUX POSSIBILITES INSCOUPSONNEES SUR ATARI

DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR